216

PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • iPAD • NINTENDO (3)DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

100 PAG.DIK

MAX PAYNE 3
HARDER DAN OOIT

MODERN WARFARE 3
WAT EEN VELDSLAG!

SAINTS ROW: THE THIRD
GESTOORDE GANGSTERGAME

SKYRIM
ASOCIAAL GOED

THE LEGEND OF ZELDA™ Skyward Sword

EXCLUSIEF! TRANSFORMERS
FALL OF CYBERTRON FIRST LOOK

WWW.PU.NL
DEC.2011
€ 3,95

PLUS: MODERNE OORLOGSVOERING IN BATTLEFIELD 3 • BATMAN SCHEURT UIT Z'N SPANDEX IN ARKHAM CITY • DE 3 J'S TESTEN GEARS OF WAR 3 • ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS; EZIO'S WEERGALOZE SLOTAKKOORD • BLIZZCON IN HET TEKEN VAN PANDABEREN • FORZA 4 SCHEURT GT5 VOORBIJ • MAGISCHE MARIOMOMENTEN IN SUPER MARIO 3D LAND • SONIC GENERATIONS IS PRIMA DELUXE • NEED FOR SPEED: THE RUN • DUIVELSE VERLEIDING IN SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE • X-MEN: DESTINY VERNEUKT DE BOEL • MARIO KART 7 X VET • RAYMAN IS HELEMAAL TERUG • EN MEER...

8 718226 100313 01112
HUB UITGEVERS

12
www.pegi.info





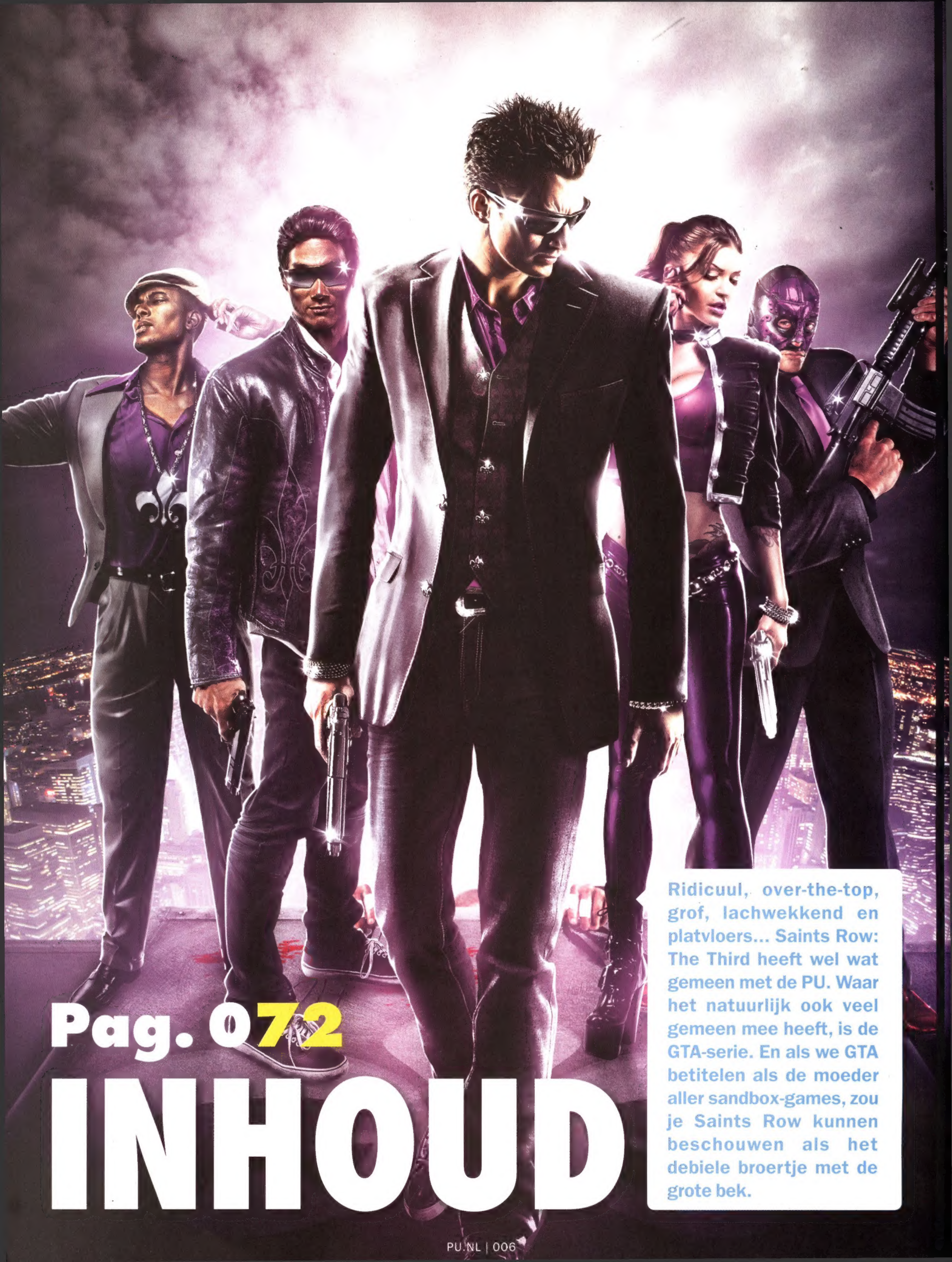


Nintendo

THIS IS WHER

Betreed een kleurrijke wereld vol avontuur op Wii en wo
neemt je mee op een onvergetelijke reis waar je interes
nemen tegen monsterlijke vijanden. Elke stap die je zet w
de volledige controle geeft over de actie - jij krijgt de mo

legendofzelda



Pag. 072

INHOUD

Ridicuul, over-the-top, grof, lachwekkend en platvloers... Saints Row: The Third heeft wel wat gemeen met de PU. Waar het natuurlijk ook veel gemeen mee heeft, is de GTA-serie. En als we GTA betitelen als de moeder aller sandbox-games, zou je Saints Row kunnen beschouwen als het debiele broertje met de grote bek.



Pag. 052



Pag. 066



Pag. 083



Pag. 064



Pag. 076

HOI PRINT 2011

COLOFON

POWER UNLIMITED

HUB UITGEVERS

UITGEVER *Niels Roodenburg*
HOOFDREDACTEUR *Maarten Blonk*
CONTENTMANAGER *Jeroen Roding*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Jan Meijroos, Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Jurjen Tiersma, Ward Geene en Samuel Hubner Casado*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Postbus 1913 • 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, A'dam
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
MARKETING *Daniël Hendrikse*
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik
• m.vd.willik@hub.nl • tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier
• b.bottelier@hub.nl • tel. 023 752 39 31

ABONNEMENTENADMINISTRATIE
Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 47,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement schriftelijk (per brief, mail of fax) opzegt. Na de omzetting voor onbepaalde duur kan op ieder moment schriftelijk worden opgezegd per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via **www.hubstore.nl**. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via **www.hubstore.nl (service)**, schrijven naar **HUB Uitgevers• postbus 3389• 2001 DJ Haarlem**, of mailen naar **abonnementen@hub.nl**. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr **023 - 5364401.**

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
HUB Uitgevers,
t.a.v. Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem.

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

REVIEWS

EXTRA

VAST



DE REDACTIE

DAT VERDIENT EEN MAGAZINE



November is zonder twijfel de drukste gamesmaand van het jaar. Zo heb ik erg genoten van Uncharted 3, PES 2012, Modern Warfare 3, ben ik net begonnen met Skyrim en moet ik echt even kijken of ik nog wel toe kom aan Revelations, Zelda en Saints Row. Tijd voor vakantie!
Ook hadden we een bizarre hoeveelheid trips: New York, LA, Las Vegas, Istanbul, Jordanië, Parijs, 172 keer Londen... Je leest het allemaal in dit MODDERVETTE nummer, want zoveel games én trips in één maand, da's een goede reden om de PU weer extra dik te maken.
En dat is niet alles! We hebben namelijk een EXTRA MAGAZINE gemaakt, die van Nathan DRAKE, de hoofdrolspeler van de Uncharted reeks. We vonden dat die man inmiddels wel een ~~standbeeld~~ magazine verdiend had! Onze trouwe abonnees krijgen deze glossy zomaar bij dit nummer! Als je geen abonnee bent, dan is het natuurlijk de hoogste tijd om dat te worden. Gelukkig is DRAKE ook in zo'n beetje elke winkel te koop. Have fun met de nieuwe PU én DRAKE!

- Maarten -



IEMAND MOET HET DOEN
BIRI YAPMAK ZORUNDA

PU's grootste globetrotter reisde deze maand weer de halve aardkloot over om vrijwel overal z'n portemonnee achter te laten. Eerst op Schiphol toen ie terugkwam uit Londen (inclusief paspoort) en een kleine week later in Jordanië (tot grote vreugde van de plaatselijke bevolking).
In Istanbul had hij z'n belangrijke spullen daarom achter de gulp van z'n boxershort gestopt, en daar bleek het veilig. Toen de Turkse douanebeambte Jans paspoort echter wat (te) dicht bij z'n neus hield, trok hij een heel smerig gezicht, sloeg zijn ogen ten hemel en sprak de woorden 'biri yapmak zorunda', wat volgens ons zoiets betekent als 'iemand moet het doen...'





Baalde deze maand van:

De breuk in mijn riolering. Heb een gat van vijf kubieke meter in m'n tuin moeten graven, waarna ik mijn eigen drollen weer tegenkwam, ik herkende ze aan de geur.



Las deze maand:

The History of Nintendo 1889-1980, From playing-cards to Game & Watch. Een geweldig geschiedenisboekje met beeld en weetjes om van te smullen.



Maakte zich deze maand zorgen om:

Mijn volwassenheid! Dankzij Skylanders heb ik opeens weer de kinderachtige drang gekregen om poppetjes en actiefiguren te gaan verzamelen. Help!

Ondertussen...

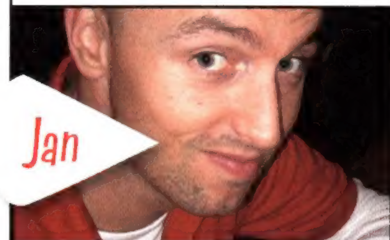
Vergaapte zich deze maand aan:

Al die schitterend vormgegeven Skylanders-poppetjes met een cuteheidsfactor 1000. Heb nu dus weer een excuus om speelgoedzaken binnen te wandelen.



Keek deze maand:

Seizoen 1 van Dexter, en ik was meteen verknocht aan de sympathieke seriemoordenaar, en jas er momenteel seizoen 2, 3 , 4 en 5 doorheen.



Besefte deze maand:

Hoe belangrijk je rechter middelvinger is bij 't gamen! Ik scheurde m'n pees en moet zes weken een spalkje om. Dus geen rechter trigger! Aargh! Maarten kannie gamen nie!





Was deze maand gefascineerd door:

Roofvogels, hele grote roofvogels. Je weet wel; van die beesten die je ingewanden via je anus eruit kunnen klauwen. En ik heb er een paar van op m'n arm gehad.



Keek deze maand:

Naar de finale van het WK honkbal, en ik ben er weer eens van overtuigd geraakt dat wij Nederlanders alles kunnen winnen als we maar willen.



Ontdekte deze maand:

Dat FIFA Street 3 een verdomd leuke game gaat worden die er begin volgend jaar voor gaat zorgen dat ik eindelijk weer eens een voetbalgame ga oppakken.

Wordt vervolgd...

DWAAS VAN DE MAAND NUMMER 1



Je hoeft alleen maar naar dat hoofd te kijken, en je begrijpt waarom Maarten de Dwaas van de Maand is geworden.
Onze hoofdredacteur was op trip naar de BlizzCon in Anaheim (Californië) om het laatste nieuws te checken over alle games waar Blizzard op dit moment mee bezig is. Meneer had echter geen oog voor topspelen als Diablo III en StarCraft II: Heart of the Swarm, maar slechts aandacht voor de nieuwe uitbreiding van World of Warcraft. Kwijlend van enthousiasme kwam hij terug op de redactie om ons in geuren en kleuren te vertellen dat het nieuwe ras in WoW bestaat uit... pandaberen! Right...



DWAAS VAN DE MAAND NUMMER 2

Wouter had een toptrip deze maand. Vier dagen naar New York om een aantal Activision-games te bekijken, en verder drie dagen vrijaf! En wat doe je dan, als je drie dagen wordt vrijgelaten in een van de tofste steden ter wereld? Dan ga je elke dag naar een of ander bedompt ondergronds beursgebouw om de geur van oude stripboeken en bezwete comicgeeks op te snuiven. Wat een dwaas!

DWAAS VAN DE MAAND NUMMER 3



En natuurlijk hebben we dan nog altijd PU.nl.-redacteur Tjeerd, onze dwaas boven dwaas.

ALS DE KAT VAN HUIS IS...

spinnen de Londense poesjes...

Ward heeft volgens ons een vaste vriendin, maar de man zit zo boordevol testosteron dat ie zich tijdens een tripje naar Londen niet meer in kon houden. Bijna had ie de linker dame besteld voor op zijn hotelkamer, tot reisgenoot Jan hem er attent op maakte dat dergelijke kosten niet bij Maarten gedeclareerd kunnen worden.
Ward keek vervolgens in z'n portemonnee, telde z'n Engelse ponden, en besloot toen toch maar z'n vriendinnetje te bellen om te vertellen hoe erg hij haar miste...



Uit den Ouden Doosch



Wat heeft opa deze maand weer voor jullie opgescharreld?

Mooi voorkantje toch, deze maand? En toen ik de covers van de laatste jaren eens bekeek, besefte ik dat het ook wel weer eens tijd was voor een Nintendo-game op die plek. Het was meer dan drie jaar geleden dat een Nintendo character onze voorkant sierde!
En met de combinatie 'Nintendo' en 'PU-cover' in mijn gedachten, ben ik eens in mijn Ouden Doosch gaan graven, en wie kwam ik daar tegen? Niemand minder dan... Shigeru Miyamoto met een PU in z'n handjes! Die Ouden Doosch is af en toe gewoon een schatkist!
-ED
twitter.com/EdWiggemans



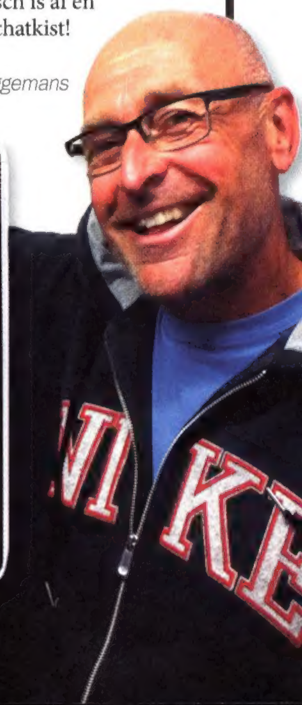
★ PU-TV:

BLADEREN MET JAN

Deze maand ontvangen alle PU-abonnees tegelijkertijd met hun lijfblad het door ons gemaakte magazine **DRAKE**. Grote man achter deze glossy is onze Jan, en we vonden het daarom een goed idee dat hij op PU-TV "zijn" kindje met jullie doorneemt.
Met al z'n camera-ervaring moet hij toch in staat zijn dat net zo vlot, humoristisch, to the point en foutloos te doen als ik ☺.
twitter.com/EdWiggemans

Check dus snel **www.pu.nl/bladerenmetjan** voor alle ins and outs over de **DRAKE**.





YO! POST!

brief van de maand

GAMES ARE GREAT

Ik game al sinds ik vijf jaar oud ben, eerst op de Game Boy dan op de PlayStation 1 en nu game ik op de PS3. Ik ben ermee opgegroeid. Games hebben iets speciaals.
Ik verheug me altijd om weer in het weekend te kunnen gamen met mijn vrienden. Er zijn verschillende redenen dat mensen gamen. Bijvoorbeeld: als je niks te doen hebt en je niet wilt vervelen, als je even de stress kwijt wil of gewoon puur om lol te hebben. Ik ga voor de lol, en ik denk de meeste mensen wel.
Ik vind dat games en gamestudios meer respect verdienen. Ik bedoel, een game maken is niet altijd makkelijk. De energie, de tijd die men erin stopt om een goede game te produceren verdient meer dan respect. Men klaagt veel over games. Black Ops is saai! Of Battlefield zuigt! Dit is een kutspel, dat is een rotspel. Mensen stellen tegenwoordig te hoge eisen aan games. Elke spel is geslaagd als het fans heeft en dan maakt het niet uit of het honderd fans heeft of een paar miljoen.
Mijn punt is: 'Als je een game saai of slecht vindt, zeur er dan niet steeds over'. De makers zijn er trots op en verdienen er ook hun brood mee. Zoek een andere game in plaats van steeds te klagen. Iedereen heeft een game naar zijn smaak, mijn moeder heeft er een hekel aan als ze mij CoD ziet spelen, maar zelf speelt ze allerlei spelletjes op internet. Mijn vader wordt ook vaak boos als hij me ziet spelen, maar zelf speelt hij vaak spelletjes op zijn mobiel (zelfs tijdens het werk). Mijn broer speelt spelletjes op zijn iPhone, mijn oma speelt SNAKE op haar oeroude mobiel, zo zie je maar weer dat eigenlijk iedereen wel van games houdt. Als je maar een leuke en geschikte game voor jezelf vindt. Je kan games niet ontwijken of verbieden. Er wordt over gepraat, gedacht, gedroomd. Of het nou goed of slecht is. Het is overal. Gamen is voor mij meer dan alleen gamen, en ik denk niet dat ik de enige ben.
Anilcan Boran | Internet

'Gamen is voor mij meer dan alleen gamen'. Mooi gezegd, hoor! En voor Wouter is schijten meer dan alleen schijten (er komt namelijk vaak wat urine en bloed mee).

Niels gefeliciteerd! Ben je echt de vader?

Hindeloopen

Hallo,
Ten eerste een opmerking... op jullie site staat dat in de colofon mailadressen van de reactie staan, voor zover ik kan zien staan er alleen namen. Ik wilde graag een vraag sturen naar de redactie, maar bij deze komt hij hier dus.
Op pagina 025 van de Power Unlimited van oktober 2011 staat een comment van "de Hindelooper koekhapdagen zijn er niets bij". Ik woon mijn hele leven al in Hindeloopen en ik kan jullie vertellen dat er niets bestaat als de koekhapdagen, dus ik ben erg benieuwd waar jullie het idee vandaan halen Hindeloopen te gebruiken?
Overigens vond ik het erg grappig je plaatsnaam terug te zien in een blad als de PU.
Vriendelijke groet
Geert Hobma | Hindeloopen

Je hebt gelijk, Geert. We waren in de war met de Spanbroeker koekhapdagen. Noteer 30 februari maar vast in je agenda, want dan staat Spanbroek weer op z'n kop!

Spoilers voor Belgen

What the fuck? Ik ben zwaar teleurgesteld in jullie, jongens. Laat me even uitleggen waarom. Gears of War 1 en 2 liggen al geruime tijd stof te vergaren in een donkere hoek van mijn kamer. Ik heb ze dan wel in mijn collectie, ik heb ze altijd links laten liggen. Tot ik laatst bij een vriend van mij, een diehard fan van de reeks trouwens, Gears of War 3 zag. Ik moet zeggen dat die er vrij kickass uitzag. Het verhaal, de omgevingen, de brutale actie, de situaties...damn, mijn interesse was in elk geval gewekt.
In mijn achterhoofd begon het idee te ontstaan van misschien eindelijk de reeks toch maar eens te gaan spelen, te beginnen bij GoW 1.
Toen ik de volgende dag op mijn werk de PU #213 opensloeg op het artikel van GoW 3, moest ik dit natuurlijk lezen, uit nieuwsgierigheid. En dan plots, halverwege het artikel: BAM! Een ENORME, wat zeg ik, ONVERGEEFLIJKE spoiler! Oké dan, Dom ziet schiet zijn vrouw dood, tof. Lichtjes geïrriteerd besloot ik toch

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.

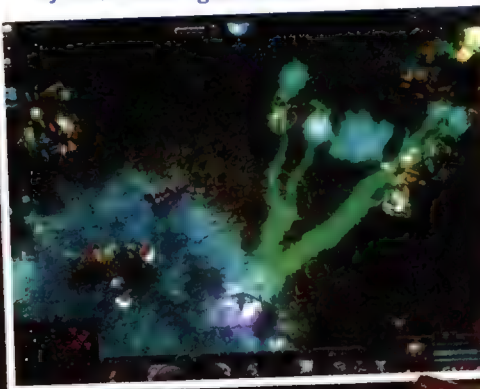
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST
POSTBUS 1914 - 2003 BA HAARLEM
OF MAIL NAAR:
YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



Heroes of Newerth

Hey PU,
Ik haal me nou net de PU in huis en wat zag ik op de cover? League of Legends. De brutaliteit! League of Legends reviewen, maar zijn tegenhanger Heroes of Newerth wordt achterwege gelaten? Ik vind toch wel dat dit spel ook zijn lof verdient en hoop toch echt dat jullie het ook eens zullen reviewen, want het spel is het zeker waard.
De dominantie in het genre is wat klein omdat het wat meer bij de roots van DotA blijft, met alle gebreken van dien, en daardoor, zelfs nog moeilijker om te leren is dan League of Legends.
Er zijn veel te veel dingen die je moet leren. Maar heb je dit eenmaal onder de knie dan voel je je zeker een baas omdat je dan moves kan uitvoeren waar beginners nauwelijks over durven na te denken. De community is ook niet altijd even open naar diezelfde beginners, maar dat ligt natuurlijk aan het hoge competitieve gehalte en de hoeveelheid teamwork die het spel vereist!
Maar als ik zo doorga heb ik straks zelf de review geschreven, dus ik kap mijn mail hier verder af. Ik wou slechts jullie laten weten dat dit spel ook bestaat, ik hoop dat jullie er wat mee zullen doen.
En ga zo door, ik lees ondertussen jullie blad al vijf jaar en geniet er nog steeds elke maand van!
Joris Frissen | Internet

Beschouw deze brief plus screenshot als beginnetje. Misschien dat als meer PU-lezers ons laten weten dat ze die game tof vinden, wij er ook eens in gaan duiken.





maar verder te lezen. BAM! Ehm... What the fuck? Marcus zijn vader leeft nog? Dat zijn godverdomme twee spoilers in dezelfde kolom!
Ik ben al sinds mijn 12e jaar een dikke fan van jullie magazine, en dan dit? Ik voel me verraden door jullie. Je zegt toch ook niet dat Darth Vader Luke zijn vader is aan iemand die zegt dat hij die film nog moet zien?
Nu, jullie blad is het enige gamesmagazine dat ik koop, puur omdat het goed is. En dat valt niet gemakkelijk voor een Belg om te zeggen, dat die Hollanders kwaliteit afleveren. Dus ja, ik zal in de toekomst jullie blad nog kopen, maar doe zoiets alstublieft nooit meer. Sorry, dit moest me even van het hart.
Toch nog met vriendelijke groeten,
Michaël Cuppens | Schelle | België

Darth Vader de vader van Luke Skywalker! Jezus Christus. straks beweer je nog dat Sinterklaas niet bestaat!

★korte★korte★VRAAGJES★korte★korte★

Beste PU gasten,
Ik heb een paar vraagjes voor jullie.
1. Welke game is beter: The Elder Scrolls V: Skyrim of Diablo III?
2. Is het normaal dat als je een bèta wilt uitproberen van Blizzard dat je eerst een game moet kopen?
3. Is Rage een goede game als je een Borderlands fan bent?

De groeten van,
Kevin Koedam | Internet

① Tja, wie is beter Messi of Kobe Bryant? Appels met peren, Kevin, appels met peren...
② Nee.
③ Ook als je geen Borderlands fan bent...

Beste PU,
Ik heb een paar vraagjes.
1. Ik hoor veel geruchten over de PS4, komt die echt?
2. Hebben jullie er wel eens over nagedacht om de prijs van de game bij een review te zetten?
3. Welke third-person shooter raden jullie me aan voor de PS3 naast Uncharted?

Thnx voor het beantwoorden en ga zo door met jullie geweldige blad.
Floris Groot | Internet

① Die komt er! Net zo zeker als 78695 x 636 precies 50050020 is.
② Ja.
③ Uncharted is meer een adventure, en in dat genre zou de komende Lara Croft game wel iets voor je kunnen zijn, of Assassin's Creed: Revelations.

Hey Gasten van het beste blad van de Benelux,
Ik heb even een paar korte maar krachtige vraagjes.
1: Zit er nog Yo!Art in de PU na de restyle (bij de vorige zat het niet).
2: Wanneer krijgen we voor de eerste keer de CoD MW3 multiplayer maps te zien?
3: Hoe kan het dat CoD Black Ops zo'n hoog cijfer kreeg, veel mensen vinden het toch niet de topgame die verwacht was?
4: Is er al iets bekend over in welk jaar Fallout 4 uitkomt?
Blijf zo doorgaan, en leuk dat je er bij bent, Ward.
Thomas van der Vaart | Internet

① Yo!Art bestaat nog (zie deze maand), maar we wisselen deze rubriek af met 'raar plaatje'.
② Wanneer je de game opstart in de multiplayer mode.
③ Black Ops... dat is zoooo 2010.
④ Zodra Jan iets in z'n Glazen Bol ziet opdoemen, ben jij de eerste die het hoort.

PU ***mail je vragen naar yopost@powerunlimited.nl***

YO! ART

Jochem van den Wijngaard | Internet



KULUM



www.twitter.com/Spainkiller

Op reis naar:
Haarlem en Utrecht, en verder elke grote Nederlandse stad waar de hardste feesten te vinden zijn

Speelt:
Dark Souls, Gears of War 3 en Super Street Fighter IV: Arcade Edition





Op deze pagina krijgt elke maand één redacteur de ruimte om in z'n eigen stijl over flauwe en minder flauwe kul te schrijven. Deze maand mag Samuel z'n eitje leggen.

MUZIKALE AWESOMESAUCE

Want mijn muzieksmaak is de shit!
Metal: Wellicht de meest ondergewaardeerde nu-metalband ooit, American Head Charge (zie screen), komt weer bij elkaar! Deze heren werden altijd een beetje ondergesneeuwd (en ondergeschreeuwd) door bands als Slipknot en Mudvayne, maar volkomen onterecht, vind ik. Hopelijk zal hun wedergeboorte een stap zijn naar de erkenning die ze verdienen.
Dubstep: De Tyrannosaurus van de bass lines, Excision, heeft onlangs eindelijk z'n album X Rated uitgebracht, en het is het misschien wel de smerigste en hardste dubstepplaat in tijden geworden. Het nummer 8 Bit Superhero is overigens gebaseerd op de muziek van Mega Man, en is daarmee dubbel zo geweldig.
Drum 'n' Bass: Voor wie dubstep te langzaam vindt, heeft het Amerikaanse drum 'n' bass-trio Evol Intent een nieuwe mix in elkaar geflanst, genaamd 'We Like You Too'. Deze kunstig gesmeden verzameling tracks is gratis te downloaden op hun website, en klinkt zo meedogenloos dat je er minstens een uur niet van zult kunnen zitten.





FUCK SUBTILITEIT

Ik hou niet van subtiliteit en ingetogenheid; geef mij maar intensiteit en exces. Het leven is immers veel te kort en veel te tof om dingen gematigd te ervaren. Carpe diem, m'n reet: carpe omnia, vriend!
Daarom hou ik niet van relaxte muziek; geef mij maar stevige metal, snelle drum 'n' bass en zware dubstep. Ik hou niet van de Nederlandse nuchterheid die mijn gedrag oh zo vaak heeft proberen in te perken; ik prefereer gek doen, nieuwe dingen uitproberen en acties die over de top zijn. Ik hou niet van loungen en chillen; ik geniet van de rush van adrenaline en van de bloemetjes buiten zetten. Ik hou niet van voorzichtigheid; ik accepteer graag risico's en de bijbehorende blauwe plekken en littekens. Ik hou niet van games die hun best doen om de realiteit zo precies mogelijk na te bootsen; ik hou van titels die op creatieve wijze de gekste fantasieën van de speler laten uitkomen. Ik hou niet van een blowtje en het kalmerende effect van stoned worden; ik wil veel liever drank en de ontremmende effecten van alcohol. Ik hou niet van overmatige beleefdheid; ik geloof dat botte eerlijkheid op de lange termijn beter werkt. Ik hou niet van pacifisme; ik haal plezier uit de kunst van het geslaagd ruziemaken want 'wrijving brengt glans'. Ik hou niet van tedere seks; ik ben verslaafd aan van die passievolle slagvelden waarbij je achteraf samen snakkend naar adem moet bijkomen op een in zweet doordrenkt matras. Ik hou niet van heel gezond en verantwoordelijk leven; ik hou van kunstmatige rotzooi en slapeloze nachten.
En ik hou vooral niet van ouder worden en de bijbehorende realisatie dat ik het wellicht allemaal toch wat rustiger aan moet doen. Fuck.

EXTRA GAME IN JE 'GAME'

Een beetje man schaamt zich niet voor zijn liefde voor computerspelletjes, en dus ook niet bij het versieren van aantrekkelijke dames. Hier een paar pick-up lines voor de echte gamer.

- "Als ik moet kiezen tussen Battlefield en Modern Warfare... dan kies ik jou."
- "Ik vond Lara Croft de perfecte vrouw. Totdat ik jou zag."
- "Mijn software wordt van jou spontaan hardware."
- "It's-a me, your future husband!"
- "Zin in een potje coop zoals God 't bedoeld heeft?"
- "Als je vanavond je best doet, dan unlock je m'n Alternate Costume."
- "Jij draait op de mooiste engine sinds die van Crysis 2, baby."



Power Spy

● Het is zover! Het najaar is aangebroken en de te verwachten shitload aan vette games komt uit.

● Het zou de Powerspy dan ook niet verbazen als er slechts zeventig mensen naar het buitenland gaan de komende Kerstvakantie.

● Er komen momenteel namelijk zoveel kwalitatief hoogstaande spellen uit, dat we beter een Award kunnen gaan uitreiken aan een game die nep is, dan Gold Awards aan een goed spel.

● Een van die krakers is natuurlijk The Elder Scrolls V: Skyrim. De RPG die straks een aantal PU-mensen een fiks slaaptekort zal gaan bezorgen.

● Alleen voor Wouter is dat geen probleem. Of hij nu slaapt of niet slaapt, het doet sowieso niks met zijn IQ. Die blijft in de eeuwige stand-by mode staan.

● Je hoeft trouwens geen slaapgebrek aan Skyrim over te houden. Een medewerker van Bethesda slaagde erin de game in minder dan drie uur uit te spelen. Dat heet een speedrun. Waaraan toegevoegd dient te worden dat de man als developer van het spel precies wist waar hij naar toe moest lopen en hoe hij iemand diende te verslaan.

● Skyrim rushen. Dat is net als naar de hoeren gaan voor een goed gesprek.

● Behalve als vasthoudend journalist en verzamelaar van bankbiljetten staat Jan ook bekend als een enorm chaoot.

● Vooral JJ kan hier over meepraten. Op de zeven trips naar LA die hij samen met Jan maakte, was het bij elke vlucht, incheck of uitcheck weer de vraag wat Jan nu weer zou kwijtraken. Paspoorten, telefoons, sleutels, laptops, portemonnees, het is allemaal een of meerdere keren blijven liggen bij de douane.

● Het is zelfs zo erg dat de begroting van Schiphol in 2009 voor 10% gedekt werd door de inhoud van de portemonnees die Jan op de luchthaven achterliet.

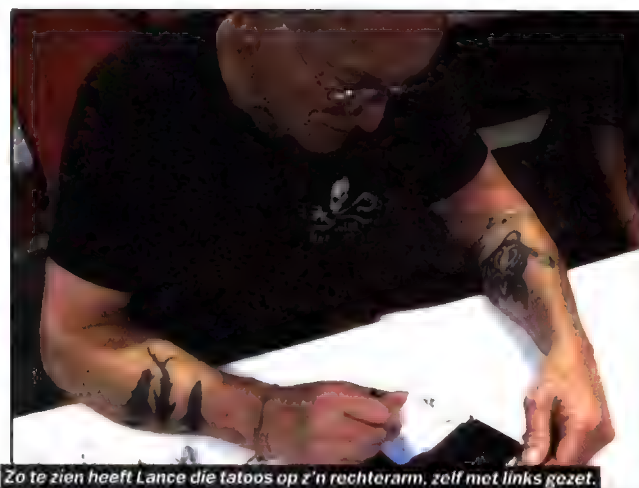
ALIENS INFESTATION

BISHOP DOET DE KNIFE TRICK

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Mensen die nog op de DS gamen en houden van Metroid, Castlevania en de Alien-films, zouden een aanschaf van Aliens Infestation kunnen overwegen.

Aliens Infestation is een geweldig platformavontuur voor de DS dat de sfeer van de Aliens-film goed weet te treffen en je in een Metroidvania-achtige levelstructuur plaatst.
Als extraatje laat het spel je met de stylus een variant op de Knife Trick van de android Bishop uit de Aliens-film proberen.
Het grappige is dat iemand Lance Henriksen, de acteur die Bishop speelde, zo ver heeft gekregen om de Knife Trick op zijn DS te spelen. Een foto van die unieke situatie wilden we je niet onthouden.



Zo te zien heeft Lance die tatoos op z'n rechterarm, zelf met links gezet.

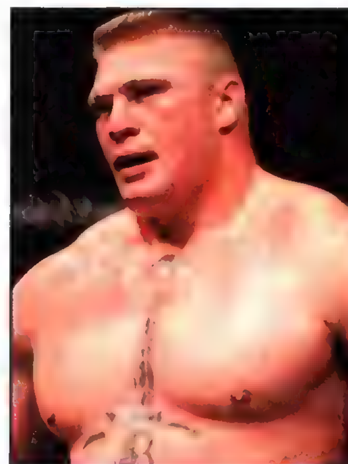
Verrassend

Brock Lesnar in WWE '12

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Voor iedereen die niet van worstelen of vechtsporten houdt: die gespierde meneer hieronder is Brock Lesnar.

Brock Lesnar was eerst een showworstelkampioen voor de WWE, en ging daarna écht vechten bij de UFC, waar hij al na drie gewonnen partijen kampioen werd.
Inmiddels is hij zijn titel weer kwijt en herstellende van wat blessures. Maar dat weerhoudt hem er niet van om virtueel op te komen draven in een volgend jaar verschijnende videogame.
Geen spel van de UFC, maar van de WWE, waar Brock dus niets meer mee te maken heeft. En zo blijft de grillige carrière van deze oerkracht ons verrassen.





Lesnar legt een tegenstander in z'n nek. Prachtige move, we kregen een Brock in de keel...



SINTTIPS VAN JAN

Omdat het bijna Sinterklaasavond is, geeft Jan wat gamegerelateerde Sinttips. Doe er je voordeel mee

SINTTIP 1

Beeld de packshots af op je verlanglijstje, dat je natuurlijk op de computer maakt. Dan kan de koper in kwestie dit laten zien aan de verkoper zodat er geen misverstanden kunnen ontstaan. Vermeld ook altijd met KOEIENLETTERS het platform in kwestie erbij. Niets zo frustrerend als een game krijgen die je graag wilde... op een verkeerd platform.

Nog een moeilijk traject te gaan

DE XBOX 720 KOMT ER AAN, TOCH?

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Er gaan al tijden geruchten dat er een nieuwe Xbox in de maak is. En dan hebben we het niet over de dikkerd van 350 GB, dat is gewoon een zwangere Xbox 360, maar over de 'Xbox 720'.

Vorige maand staken er opeens allerlei berichtjes de kop op die de hardnekkige geruchten over de komst van een nieuwe Xbox flink aanwakkerden.
Zo zou Alan Wake 2 voor de nieuwe console gemaakt worden, was Rare bezig met een mature product voor de volgende console van Microsoft, had Epic plannen voor een nieuwe IP op de 720 en gaf Treyarch ook aan een nieuwe CoD voor de next-gen te zullen maken.
Ik vraag me af hoe serieus we dit allemaal moeten nemen.
Tuurlijk is de Xbox 360 technisch gezien op en moet Microsoft het, meer dan Sony, hebben van de hardcore gamer en dus de techniek. Ook het feit dat ze met de Xbox 360 eerder op de markt kwamen dan de PS3 heeft ze geen windeieren gelegd, en dat trucje zullen ze graag willen herhalen.
Aan de andere kant is het ontwerpen van een nieuwe console nog nooit zo link geweest. Want maak je er een met of zonder harde schijf en dus fysieke disk? Cloud memory is de next big thing. Ben je vroeg met zoiets dan loop je de kans dat de consument er nog niet klaar voor is, ben je te laat, dan ben je te laat. Microsoft heeft dus wel een moeilijk traject te gaan.
Laat ik het zo stellen; als op de aankomende E3 nog niks wordt aangekondigd, dan duurt het nog minimaal twee jaar voor er een nieuwe console van Microsoft op de markt verschijnt, anders hebben we eind 2012, begin 2013 een 'Xbox 720'.

GRATIS VOOR PU-ABONNEES

HET AVONTUUR VAN DRAKE

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Nee, ik doel met bovenstaande kop niet op het fenomenale Uncharted 3: Drake's Deception maar op ons eigen gloednieuwe magazine DRAKE (zie ook PU.nl).

De afgelopen maanden hebben we ons uit de naad gewerkt om er naast Power Unlimited ook nog deze Glossy uit te poepen. Het resultaat mag er zijn, al was het maken, organiseren en aansturen van DRAKE een avontuur op zich.

Normaliter lever ik teksten, foto's en ideeën aan voor de PU maar nu was ik opeens fotografen aan het regelen, aan het onderhandelen over budgetten, redactieleden aan het aansturen, Wouter op zijn flikker geven, mensen achter hun reet aan mailen, coverteksten corrigeren en de uitzet (datgene wat er in het blad komt) aanpassen en finetunen. Feitelijk datgene wat Maarten, Jeroen en Ed iedere maand doen.

Natuurlijk is DRAKE, net als de PU, vooral een teamprestatie. Tientallen mensen hebben de afgelopen weken hun beste beentje voorgezet en keihard gewerkt om iets unieks neer te zetten. Iedereen bedanken zou een hele pagina bestrijken, maar degene die het betreft, weten wie ik bedoel.

Om te eindigen met een cliché: 'het was een hell of a job maar ik had het voor geen goud willen missen!'

Dus ren naar de winkel en haal dat DRAKE magazine, of word eindelijk eens PU-abonnee. want dan had je 'm voor niks gehad.



Hij is in ieder geval toffer dan het tijdschrift JAN...


"Alleen jammer dat ze een game maken."

Infinity Ward's Robert Bowling vindt de developers van Dice (Battlefield 3) relaxte gasten

MESSI NIET BLIJ MET PESSI

door **JJ**
twitter.com/GKJJ

Als wij in de schoenen van Messi stonden, waren we niet heel erg blij geworden van de nieuwe Pro Evo-game. En dan niet vanwege de gameplay zelf, die is prima, maar om hoe hij in het spel getoond wordt. Nota bene het spel waar hij vroeger pontificaal op de cover stond.

Dan zou je toch zeggen dat ze hem even een paar procentjes knapper kunnen maken... niet dus. Of noem je dat gewoon realisme?



De graphics-designer van PES heeft er een messi van gemaakt.

SLAAP ZACHT

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

- KUSSEN MET JE NEUS ERTUSSEN -

Dat Japanners een tamelijk dubieuze (lees: perverse) manier hebben om minderjarige meisjes in tekenfilms en games te portretteren, dat wisten we al.

Toch overtreft dit nieuwste stuk merchandise van vecht-en-verkleedspel Senran Kagura (voor de 3DS) alles wat je ooit gezien hebt met zo'n vier centimeter.

Zo dik zijn namelijk de kussentjes aan de voorkant van deze kussensloop die de borsten van het afgebeelde meisje moeten representeren. Slaap zacht, Japanners.

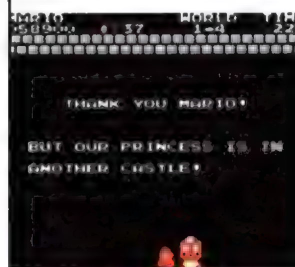




MARIO, BEDANKT!

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

'Thank you Mario! But our princess is in another castle!' Jarenlang hebben we Toad op zijn woord geloofd. Maar na het zien van dit T-shirt, gaan we toch even twijfelen...




Zo wordt het spontaan een wet T-shirt

Power Spy

● Of zoals JJ altijd zegt: 'Jan is zo chaotisch dat ie 's ochtends naakt naar buiten kan lopen om zich pas na vijf minuten te realiseren dat ie iets vergeten is'. Waarna het dan nog tien minuten duurt voordat ie doorheeft wát ie dan vergeten is.

● Anyway, Jan was dus op een simpel eendaags tripje zijn geldbuideltje weer eens verloren inclusief paspoort.

● Waardoor de man die kruiwagens geld verdient, opeens een tientje van een stagiair moest lenen om de trein naar huis te kunnen nemen.

● Het verliezen van zijn paspoort was vooral erg vervelend omdat Jan een paar dagen later naar Jordanië moest afreizen voor zijn DRAKE trip. En iets zegt de Powerspy dat dit nu geen land is waar je zonder paspoort binnen komt.

● Veel lezers zullen nu roepen dat Jan zonder paspoort niet eens het vliegtuig was in gekomen, maar dat ligt toch wat genuanceerder. Jan vliegt namelijk zo vaak dat zelfs de irisscan al 'hallo Jan' roept voordat hij zijn oog er op heeft gelegd.

● En opeens lag PSN weer even stil door een kraak waar 93.000 mensen last van hadden. Die moesten snel hun wachtwoord aanpassen om verder leed te voorkomen.

● Doordat Sony van z'n fouten geleerd heeft en snel reageerde, maakten de media dit keer geen gehackt van de digitale kraak.

● De bèta van Battlefield 3 was dus niet bepaald je-van-het (zie ook commentaar JJ). Bugs en matige graphics hinderden miljoenen gamers die de game online wilden uitproberen. Consternatie alom op de fora.

● Je kunt zeggen wat je wilt van EA, maar de Powerspy waardeert het dat ze de strijd met Activision en Modern Warfare 3 fair willen aangaan. Hadden ze eerst een fikse voorsprong in de media en bij de gamers... door deze matige bèta in te zetten, hebben ze er weer netjes een gelijkspel van gemaakt. Wat een sportiviteit!

Power Spy

OPNIEUWS

● In ieder geval is duidelijk dat DICE de regel dat een bèta bedoeld is om fouten uit de code te halen, ietwat te letterlijk heeft genomen. Het was eerder zoeken naar een goed stukje code dan andersom.

● Men noemt een bèta ook wel eens stresstest om te kijken of de boel online klaar is om door miljoenen gamers gespeeld te worden. Ook in dat geval is DICE glansrijk in hun opdracht geslaagd, want de Powerspy weet bijna zeker dat er behoorlijke stress is geweest in Stockholm na het vrijgeven van de bèta.

● De felicitaties van de Powerspy gaan deze maand uit naar Niels, die er een zoontje bij heeft gekregen, genaamd Colin.

● Wat de geruchten voedt dat Ed mogelijk de vader is...

● Tja, beiden kaal, niet al te groot. Als je een borreltje op hebt zou je ze zo door elkaar kunnen halen.

● Op zich hebben de kinderloze redacteuren er niet al te veel moeite mee dat er kids op de wereld worden gezet door hun collegae. Over 18 jaar moet de PU ook weer nieuwe abo's hebben.

● Nu de Harry Potter filmreeks ten einde is, overweegt EA de studio die voor hen de Harry Potter-games maakte, te sluiten.

● JJ begroette dit nieuws met instemming. Hij heeft nooit begrepen wat mensen zien in dat skinny brillenmannetje, die op een bezemsteel vliegt, Flippendo roept en dat chickie maar niet wil ballen.

● De enige pre van Harry is dat ie geen maillot draagt.

● Het is toch een vooruitziende blik als je jouw game de titel meegeeft van hoe de gamers zich voelen als ze jouw product uiteindelijk spelen.

● Want toen bleek dat de pc-versie van de nieuwste shooter van id Software nogal veel last had van lag, kregen een hoop gamers inderdaad last van rage.

"We werken liever aan een nieuwe game."



Naughty Dog heeft een duidelijke reden voor het ontbreken van SP DLC voor Uncharted 3



SINTTIP 2

Games zijn duur. Struin daarom het internet af naar koopjes. Games met een adviesprijs van 60 euro worden soms elders 15 tot 20 euro goedkoper aangeboden. Als je naast de game ook meteen het adres vermeldt waar je de game goedkoop kunt scoren, scheelt dat de gever weer zoekwerk en geld waardoor er meer overblijft om nóg een cadeautje voor jou te kopen!

Cave Story VS Modern Warfare 3

door **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Hij had in augustus al moeten verschijnen, maar om het spel nog een beetje op te poetsen is de release van Cave Story voor de 3DS uitgesteld naar 8 november, waardoor het spel dus op dezelfde dag als Modern Warfare 3 wordt gelanceerd. We zijn razend benieuwd welk spel die dag beter gaat verkopen. Go Cave Story!

iPAWN

BORDSPELLEN OP JE iPAD

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

Gamen op je iPad is leuk, maar meestal een solitaire aangelegenheid. Bordspelmaker Jumbo komt daarom met iPawn.

iPawn is de verzamelnaam van digitale bordspellen voor meerdere spelers met echte pionnen voor op je iPad. Je koopt dus een app plus pionnen. De eerste games die beschikbaar komen, zijn: Ganzenbord, Airhockey, Slangen & Ladders en Vissen.

De grap is dat de spelborden interactief zijn. Dat wil zeggen; de verschillende borden kennen verschillende animaties en bewegende onderdelen. Raak je bij Ganzenborden in de waterput? Dan komt er een complete put omhoog uit het spelbord. En met vissen probeer je door te hengelen met echte hengelpions zoveel mogelijk vissen naar jouw hoek te zwiepen, terwijl je uit moet kijken voor langs zwemmende snoeken en overvliegende ooievaars. Geinig.





We zijn ook benieuwd naar Twister op de iPad.

Ook gaming veranderd door Jobs

iGod is dood

Niemand zal het zijn ontgaan, Steve Jobs, de man die ons de iPod, iPhone, iPad en zwarte coltrui schonk, is niet meer. Wat betekende de man voor ons gamers? Apple-volgers Jeroen en JJ geven hun mening.



Jeroen: Jobs was een visionair. Hij gaf ons dingen waarvan niemand zich nog had afgevraagd of ie ze nodig had. Dingen die de wereld veranderden, zoals de iPhone. Wie had er behoefte aan een tablet? En zie hoe de wereld massaal aan de iPad gaat. Allemaal de verdienste van Steve Jobs.

Wat Jobs heeft betekend voor gaming? Nou, ik denk dat iedereen inmiddels wel weet hoe succesvol die 'kleine' games zijn, en dat had echt niemand verwacht. Gamen is groter dan ooit en dat is mede te danken aan de games op de draagbare producten van Apple.



JJ: Ook ik zal niet ontkennen dat Steve Jobs erg veel voor de digitalisering van de massa heeft betekend. Als hij er niet was, hadden we bij wijze van spreken nog achter een grijze PC gezeten.

Ook op gamesgebied heeft hij voor een grote doorbraak gezorgd. Feitelijk is de iPad gewoon een nieuwe gameconsole. Een platform dat ook nog eens de independent scene op de kaart heeft gezet en de traditionele industrie, met hun 60 euro games, stevig door elkaar schudde. Ik ben hem daar dankbaar voor.

De persoonsverheerlijking die



er ontstond nadat de man overleden was, ging me echter te ver. Het leek wel of de wereld was vergaan. Ben trouwens wel benieuwd hoe het nu met Apple verder gaat. Capabele mensen heb je overal, maar iemand die uit het totale aanbod de juiste ingrediënten pikt, die vind je niet snel. Of zoals Steve Jobs zei: 'je moet niet vragen wat de mensen willen, maar het voor hen bepalen'.



Hoeveel van deze spellen liggen er 8 november aan het eind van de dag nog in de winkel?



twitter.com/GKJJ

EEN VREEMDE BATTLEFIELD 3-BÈTA

Ik denk dat vrijwel niemand die de Battlefield 3-bèta gespeeld heeft, er heel erg blij van geworden is. Bugs maakten de MP af en toe onspeelbaar, en dat merkte je online. Gamers trokken zelfs hun preorders terug.

Nu zijn bèta's vooral bedoeld om fouten uit een spel te halen; de developer test als het ware de MP van zijn game als er duizenden tegelijkertijd spelen. En omdat je er vanuit gaat dat er altijd fouten aan het licht komen, doe je dat een aantal maanden voor de release, zodat er nog genoeg tijd is om die missers te herstellen.

De BF3 bèta ging echter slechts een dikke maand voor release online, en dan weet je dat de fouten (en die waren er dus in overvloed) er in principe niet meer uitgehaald kunnen worden.

Is BF3 dus doomed? Geeft de bèta weer wat we straks in de MP gaan zien? Nee! Journalisten speelden ongeveer tegelijkertijd een andere build van de MP die wel stabiel was en ook nog eens totaal andere (meer tactische) gameplay toonde.

DICE gaf desgevraagd aan dat de bèta een code van drie maanden oud was en dat ze al die fouten er allang uit hadden gehaald.

Oké, maar waarom dan toch die bèta uitgebracht? Vermoedelijk was het bedoeld als een stukje PR; maar wat is dat voor PR als je een bèta laat spelen die totaal niet lijkt op het eindproduct?

EA en DICE zijn met deze bèta geen hol opgeschoten. De fouten hadden ze er al uitgehaald en qua PR verloren ze alleen maar zieltjes. Ikke niet begrijpuh.

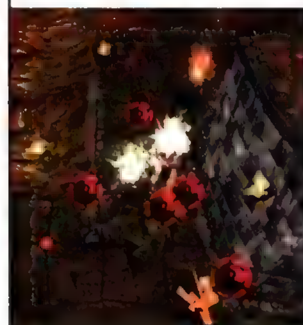




OUD = NIEUW

Deze maand misschien wel de meest gewaagde Glazen Bol sinds tijden: EA gaat in 2012 een oude franchise nieuw leven in blazen.

Welke precies kon de Glazen Bol niet helemaal duidelijk krijgen, maar ik hoop zelf op een nieuwe Dungeon Keeper (zie screen) maar het zou ook zomaar een nieuwe Magic Carpet voor Kinect kunnen zijn. Of toch iets met Command & Conquer? Kane lives!



CO-OP: ZINVOLLE MODE OF NIET?

- MULTIPLAYER IN MASS EFFECT 3 -

EA heeft de geruchten inmiddels bevestigd: Mass Effect 3 krijgt inderdaad een MP.

De multiplayer mode in Mass Effect 3 betreft een co-op onderdeel waarin je met vrienden op bepaalde plekken in de singleplayer een soort van Horde mode kunt spelen. Je kunt dus niet de complete SP met een maat spelen. Wat ook al hoogst onwaarschijnlijk was omdat het een verhalend spel is.

Vraag aan Mass Effect-adept Wouter of die co-op mode hem iets kan schelen. Want als er één game de komende winter een echte SP-game is, dan is het Mass Effect 3 immers wel.



Wouter: Vreemd, aan de ene kant wordt Mass Effect 3, dankzij een aantal uitgebreidere upgrade-elementen, weer meer een RPG dan z'n voorganger, en dan komt BioWare met een of andere MP-mode… iets wat net zo bij een RPG past als goede smaak bij een Toppers-concert.

BioWare en EA garanderen ons dat het totaal geen afbreuk doet aan de singleplayer-ervaring omdat het ontwikkeld wordt door een andere studio, en ik moet zeggen, dat stelt me redelijk gerust. Ten eerste omdat BioWare zelf dan inderdaad gewoon op z'n gemakje het verhaal kan fixen en ten tweede omdat de lui die eraan werken waarschijnlijk aangenomen zijn vanwege hun ervaringen op het gebied van MP.

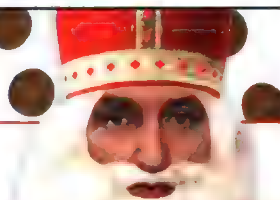
Hoe dan ook, als het niet boeiend is, laat ik het na een keer spelen lekker liggen, net zoals de multiplayer van Dead Space 2.



"Zaken als een VIP-pass om extra content te unlocken zijn inmiddels cruciaal voor de industrie. Alleen door op deze manier wat extra's te verdienen kunnen we Triple A games als Batman Arkham City maken."



Dax Ginn, ontwikkelaar bij Rocksteady Studios, legt het verdienmodel rond hun games uit



SINTTIP 3

Staar je niet blind op de allernieuwste releases. Rond Sinterklaas gaan winkels juist stunten met games die een jaartje oud zijn. Zo haal je nog steeds hele dikke titels binnen voor een prikkie.

Power Spy

- Lekker dan. Maak je misschien wel de beste basketbalgame ooit, dreigt de NBA gewoon een heel seizoen niet door te gaan.
- Misschien een idee om van elk team dan maar een speler op te dragen de battle voor de NBA-titel online uit te vechten in NBA 2K 12.
- Scheelt in ieder geval een hoop salaris dat je niet aan de rest van het team hoeft uit te betalen.
- De online pass van de fantastische game Batman: Arkham City zorgt ervoor dat Catwoman unlockt wordt.
- Geinig, zegt de Powerspy, maar hij zou pas echt opgewonden raken als de pass Catwoman zou 'undressen'.
- Activision kondigde onlangs aan dat ze bezig zijn met een Men in Black-game. Het is echter maar de vraag of de gamesbladen en -sites veel aandacht zullen schenken aan deze aankondiging.
- Hadden ze de game ook maar als 'Men in Black Ops' moeten aanprijzen.
- Een verkoopcompetitie verliezen van een concurrent is nooit leuk, maar het wordt pijnlijk als winkeliers zelf gaan stunten met jouw game. Zo riep de Engelse Free Record Shop, HMV, op om je FIFA 12 terug te brengen en in te ruilen voor PES 2012 tegen betaling van 1 pond.
- Het is alsof deze winkelketen elk hoesje van PES 2012 openmaakt en er even een lekkere rochel in legt.
- Ach ja, verliest Messi het dit jaar tenminste nog een keer van Kaka.
- Mass Effect 3 krijgt dus een multiplayer mode. Dat is bijna net zo nutteloos als Modern Warfare 3 uitbrengen zonder multiplayer.
- Mocht je nog mensen kennen die niet echt goed kunnen gamen en die je een beetje haat; geef ze Dark Souls, houden ze gegarandeerd een leuke tijd aan over.



Power Spy

● Hideo Kojima is duidelijk een man van uitersten. Riep hij ooit dat hij wilde stoppen met Metal Gear Solid omdat hij helemaal klaar was met de serie, nu geeft hij in een interview aan dat hij graag zou willen dat de serie ook na zijn overlijden wordt voortgezet.

● Dat is als Wilders die opeens een hoofddoek gaat dragen.

● Of de Meiden van Halal die H&M lingerie promoten.




OPNIEUWS

● DICE is bijna klaar met Battlefield 3 en kan dus voorzichtigjes gaan orakelen over een nieuwe game. Mirror's Edge 2 is een mogelijkheid.

● Volgens DICE is de wereld namelijk klaar voor deel 2.

● Waar de Zweden die kennis vandaan halen, is de Powerspy een raadsel.

● Volgens hem was de wereld meer klaar voor een goede Battlefield 3-bèta.

● Er schijnt dus gewerkt te worden aan een verfilming van Farmville.

● Al die jaren heeft de Powerspy in de PU toch echt aangetoond over een flink dosis fantasie te beschikken. Maar bij dit onderwerp moet hij passen.

● Het verfilmen van een beeldfreeze van Rage is nog leuker.

● Waar een game als Battlefield 3 of Skyrim drie trailers en een perstrip nodig hebben om een beetje in de picture te geraken, gooit Rockstar de wereld op zijn kop met een logo en een letter V. Iedereen speculeerde er meteen op los.

● Het hoofdkarakter van Assassin's Creed zit dus in Soul Calibur V.

● Oftewel, als je tegen hem moet vechten, zie je dus drie minuten niks, waarna hij opeens vanaf een dak op je nek springt en je met een klap uitschakelt.

● Dan weet de Powerspy wel wie iedereen straks speelt.

"Er komen nog heel wat uren cutscenes van Metal Gear je kant op."

Hideo Kojima wil vermoedelijk dat ook na z'n dood de Metal Gear-serie nog jaren doorgaat



SINTTIP 4

Hou door het jaar heen in een klein boekje bij wat mensen uit je gezin/familie beleven en met name wat voor epische blunders ze maken. Dan heb je eind november genoeg stof om elkaar eens flink aan te pakken.

Rake tweets

PETER MOLYDEUX

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

De kop van dit stukje goed gelezen? Dacht je effe dat Ed een tikfout had laten staan? Nou da's (natuurlijk - Ed) niet zo.

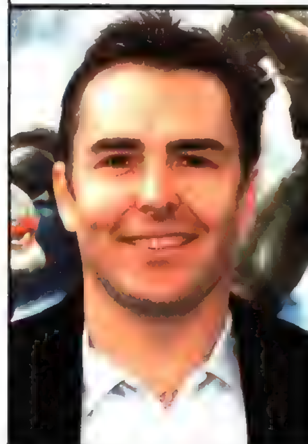


@petermolydeux

> Imagine a game where 3 pauses and it's game over. The game plays door bells, ringtones etc trying to make you accidently pause the game

Peter MolyDeux bestaat echt, en hebben we dus niet verward met de notoire zwamkous van een developer genaamd Peter Moly-Neux.
Nou ja, of Peter Molydeux écht bestaat is nog maar de vraag, maar er is iemand die onder die naam een twitteraccount heeft waarop hij Peter Molyneux parodieert. En dat is vrij geinig kunnen wij verklappen.
Het saillante van dit alles is dat 'meneer Molydeux' ooit bij meneer Molyneux heeft gesolliciteerd, maar nooit is aangenomen. Wat meteen zijn scherpe toon in de tweets verklaart.
Tijd voor @ClifZeblinski, @HideoJokima en @GabeLlenew misschien?

"Kinderen zijn de beste acteurs. Maak een boomhut voor ze, en de ene dag is het een kasteel en de volgende dag een piratenschip. Ze gaan helemaal op in het moment."



Nolan North is de ideale vader

Owja! NU OP PU-TV!

Wil je de PU bakiappen ook eens 'in levende lijve' aanschouwen? Kijk dan naar PU-TV. Dit waren de hoogste hoogtepunten van de afgelopen maand.

GAMEN MET DE LEZERS: GEARS OF WAR 3




Zo nu en dan duiken we samen met een groep lezers een multiplayer in. Dit keer kregen jullie met Gears of War 3 de kans om ons in plakjes te zagen! Of jullie echt veel beter waren dan de fanatieke PU crew horen jullie van Ward en Wouter die uitgebreid verslag doen van de multiplayer en de geweldige avond! PU.nl/Gears3

F1 LAUNCH EVENT




Er is niets leuker dan tijdens een multiplayer je tegenstander in de ogen te kijken terwijl je hem vernedert. Onder het genot van een biertje en een pizza organiseren we daarom zo nu en dan een event. Daar kun je dikke goodies winnen, nieuwe games uitproberen en ontmoet je medegamers. Zo ook op het F1 2011 event!
PU.nl/F12011event

PRO EVOLUTION SOCCER 2012





Een nieuw najaar, dus is het weer tijd voor een nieuwe footie! Maarten en Tjeerd hebben na weken discussie eindelijk hun oordeel klaar over Pro Evolution Soccer 2012. De overeenkomst met FIFA is nooit eerder zo groot geweest, maar is PES de footie van het jaar? Of gaat die titel toch naar FIFA 12?
PU.nl/PES2012

twitter.com/janmeijroos

PU VIERT GEEN SINTERKLAAS

Ieder jaar rond eind oktober/begin november stel ik tijdens een redactievergadering voor om met de hele redactie lootjes te trekken voor Sinterklaas. Ieder jaar word ik uitgelachen en uitgemaakt voor sentimentele dwaas.

Ik weet dat Ed het Sinterklaasfeest in huiselijke kring in ere houdt (middels een stroom aan gedichten voor zijn hele familie) maar ik vind het opmerkelijk en eerlijk gezegd nogal egoïstisch dat ik de overige PU-mannen hierin nooit meekrijg.

Sinterklaas gaat, als je geen kind meer bent, natuurlijk helemaal niet om cadeautjes, pepernoten of verplicht gezellig doen. Sinterklaas met volwassen kerels gaat om elkaar legitiem pesten middels scherpzinnige gedichten waarin hilarische blunders en vreemd gedrag flink onder de loep worden genomen. Feitelijk zo'n beetje wat we iedere maand doen op de redactiepagina's en het Smorgasbord.

Sinterklaas is tevens de moeite nemen om voor elkaar iets leuks te bedenken, een surprise in elkaar te flansen en even niet met jezelf bezig te zijn. Blijkbaar is dat voor het overgrote deel van mijn collega's teveel gevraagd.

Of ik begin gewoon echt een oude lul te worden....

VIER KEER TYPISCH JAPANS

Guild 01

Lieve JJ en andere mensen die niets snappen van Japanse shit: lees dit stukje maar niet. Beschouw je je echter wel als liefhebber van 'typisch Japans', dan moet je Guild 01 in de gaten houden.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Achter de onlangs door Level 5 aankondigde 3DS-titel Guild 01 schuilen namelijk heel wat van die typisch Japanse dingen. Het betreft een compilatie van vier spellen die elk door een andere Japanse halfgod zijn gemaakt.

Suda51 (van No More Heroes) maakt Kaiho Shojo, een Zone of the Enders-achtige mix van een schietspel en een tekenfilm.

Yasumi Matsuno (van FF XII) maakt Crimson Shroud, een grimmige fantasy RPG.

Yoot Saito (van de revolutionaire vissensimulator Seaman) maakt Air Porter, een spel waarin je als bagagechef op een vliegveld werkt.

Het vierde spelletje heet Bukiya de Omasse, een spel waarin je een wapenwinkel beheert. Deze wordt geregisseerd door de Japanse comedy-ster Yoshiyuki Hirai, die dus nog nooit een spel gemaakt heeft.

Om de grap compleet te maken, overwegen we de game door JJ te laten reviewen.



Suda51



Yasumi Matsuno



Yoot Saito



Yoshiyuki Hirai

Traditie in ere gehouden

MOOIE ZELDA-KAARTEN

Nintendo heeft iets met kaarten. De oprichter van Nintendo begon in 1889 tenslotte met het verkopen van speelkaarten.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Vervolgens maakte men bij Nintendo kaarten met afbeeldingen van dieren, kunst, naakte wijven, Mickey Mouse, Ultraman, Popeye en honderden andere prints.

Toen ze eenmaal waren overgestapt naar cartridges, liet Nintendo nog steeds geen aanleiding onbenut om weer eens een paar mooie kartonnen kaarten te maken, zoals de kaartjes voor de e-reader van de GBA, Poké-mon-kaarten en de AR-kaarten die je bij je Nintendo 3DS krijgt.

En wat dacht je van onderstaande Nintendo Points-kaarten met prachtige Zelda-prints?



Je kunt een bedrijf wel uit de kaartenhandel halen, maar je haalt de kaartenhandel niet uit het bedrijf.

"De iPhone 4S kent een mooie start met meer dan vier miljoen exemplaren verkocht in het eerste weekend."



Philip Schiller, Apple's senior vice president Worldwide Product Marketing, overdrijft niet graag



SINTTIP 5

De meest mensen zien op tegen gedichten maken. Niet doen. Een goede hulp zijn de tientallen verschillende rijmwebsites op internet die je af en toe suggesties aan de hand doen. Sommige vragen je een paar steekwoorden in te voeren en poepen er vervolgens een kant-en-klaar gedicht voor je uit!

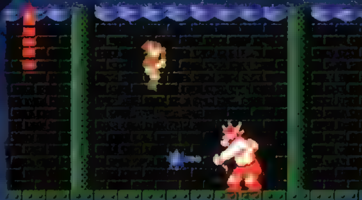
Power Spy

- Dat er tegenwoordig gelekt wordt, is geen nieuws meer in gamesland. Codes, walkthroughs, maps... het is de afgelopen maand allemaal wel een keer per abuis op het worldwide web terecht gekomen. En de Powerspy begrijpt absoluut dat dit niet leuk is voor de makers en dat deze daar terecht pissed off over zijn.
- Ook begrijpt hij dat de media het nieuws en de inhoud van deze content graag brengen.
- Maar toen men opeens met veel bombarie ging roepen dat de achievements van Assassin's Creed: Revelations op straat lagen, toen was men de Powerspy wel even kwijt.
- Als de Powerspy Ubisoft was, dan zou hij de game meteen cancellen...
- De game Ni No Kuni komt naar Europa toe.
- Inderdaad...
- Opeens was daar het nieuws dat de baas van THQ, die wel vaker zijn mondje voorbij praat ('Homefront 2 speelt zich in Europa af'), meende dat er zeker ruimte was voor een tweede Space Marines.
- Misschien moet hij gewoon eens afwachten of deel 1 überhaupt wel verkoopt. Schijnt vaak wel handig te zijn voor het succes van een opvolger...
- Drie maanden geleden, meldde de Powerspy dat Ed z'n mobieltje was gehacked en hij ongewild sms'jes stuurde naar China.
- Ed was boos op Simpel (zijn provider), maar omdat het aan z'n telefoon lag, viel hen eigenlijk niet zo veel te verwijten.
- Toen Ed echter wat relaties inschakelde, bleek Simpel toch zo sympathiek de helft van de door de hack gemaakte kosten aan Ed te vergoeden.
- Tja, de bijnaam van onze eindbaas is niet voor niks Mr. Poweroni...

25 JAAR ZELDA



THE LEGEND OF ZELDA (NES, 1986)
In een zeldzame uitbarsting van creatief vernuft, ontspringt vijfentwintig jaar geleden de eerste Zelda aan het brein van de 33-jarige Miyamoto.
(Downloadable op de Wii)



ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK (NES, 1987)
De moeilijkste en minst Zelda-achtige Zelda. Eigenlijk een RPG waarin je stevig moest grinden.
(Downloadable op de Wii)



ZELDA (GAME & WATCH, 1989)
Ondanks de enorme beperkingen van de hardware, had dit LCD spelletje toch genoeg Zelda-sfeer en -elementen om het als een echte Zelda in dit overzicht op te nemen.



A LINK TO THE PAST (SNES, 1991)
In dit sublieme avontuur kregen de 2D Zelda's hun definitieve vorm. En moest Link voor het eerst tussen twee werelden reizen.
(Downloadable op de Wii)

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Weet je al wat jouw 'game van het jaar' wordt? Jurjen heeft de zijne al gevonden. Volgens hem is Skyward Sword 'de veelzijdigste, meest gepolijste en hoogstwaarschijnlijk geweldigste Zelda ooit' geworden. Al hoorden we hem het afgelopen uur alleen maar vloeken omdat hij een bepaalde kerker niet kon vinden...

Terwijl mijn collega's over elkaar heen buitelen om het filmische HD-geweld van dit najaar de hemel in te prijzen, bezet ik even de cover van deze PU met een spel voor de Wii. Gewoon, omdat de nieuwe Zelda de beste game is die ik dit jaar speelde, en het dus verdient om zes pagina's lang bewierrookt te worden. Door de schilderachtige stijl is het wat mij betreft ook het mooiste spel van 2011, al vrees ik dat mijn HD-minnende collega's daar anders over denken.



Nu ik de nieuwste Zelda bijna heb uitgespeeld (ik kan alleen die &!%$# kutkerker niet vinden), denk ik terug aan de allereerste Zelda. Het isalweer vijfentwintig jaar geleden dat ik de ingang naar level 9 moest vinden door willekeurig overal bommen te plaatsen, volstrekt zonder aanwijzingen of internet.

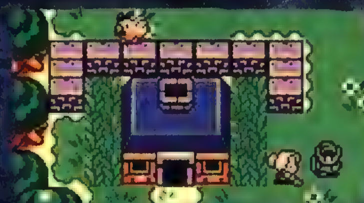
Zo lastig wordt het je in Skyward Sword niet gemaakt, maar toch is dit de moeilijkste Zelda die ik ooit heb gespeeld. Of nee, dat was deel 2. Nou ja, het is in elk geval de Zelda waarin ik het vaakst ben geraakt, verminkt, verbrand, geëlektrocuteerd, verpletterd en gestorven. »



LINK'S AWAKENING (GAME BOY, 1993)
Een droom van een avontuur met veel verrassende verschijningen en een - nog steeds - ongekende diepgang voor een handheldspel.
(Downloadable op de DSi en de 3DS)



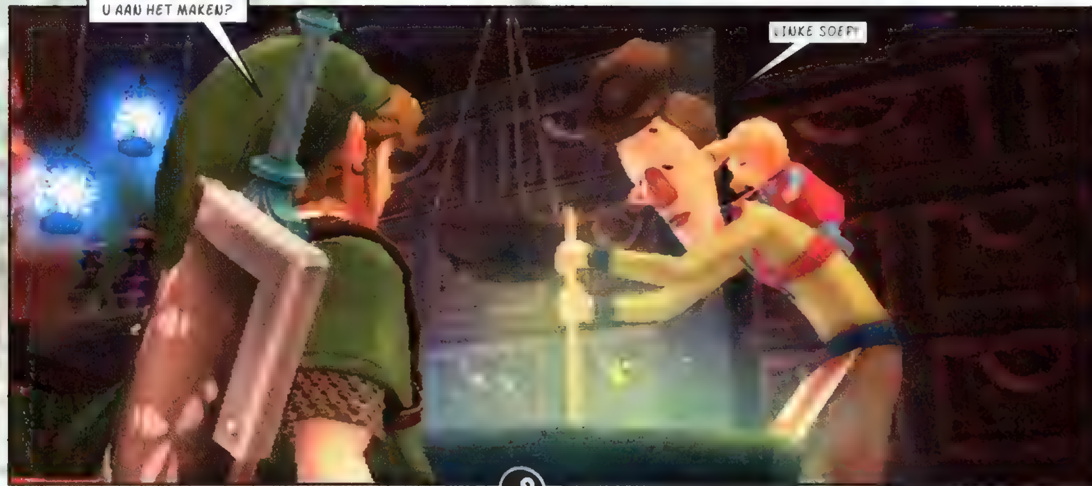
OCARINA OF TIME (N64, 1998)
Op dat moment verreweg de beste, meest vernieuwende Zelda ooit gemaakt. En het spel dat als blauwdruk voor volgende 3D-Zelda's zou fungeren.
(Downloadable op de Wii)



LINK'S AWAKENING DX (GAME BOY COLOR, 1998)
Een ingekleurde versie van de Game Boy-klassieker, inclusief een nieuwe kerker waarin je met kleurtjes moest puzzelen.



MAJORA'S MASK (N64, 2000)
Qua structuur, vorm en inhoud een van de kunstigste, vreemdste, hartverwarmendste en meest bizarre avonturen die je ooit hebt beleefd. En beleeft. En beleeft. (Downloadable op de Wii)




Ja, ook de ontwikkelaars van Zelda hebben schoonmoeders...

De geluiden die Link daarbij maakt zijn waarschijnlijk best grappig, alleen was ik zelden in de stemming dat ik er om kon lachen. Ik heb wel veel gevloekt, en soms zelfs heel verontwaardigd tegen mijn Wii geklaagd: "Dat méén je toch niet?"
Eén ding heb ik tijdens mijn dertig uur in de nieuwste Zelda wel geleerd: als iets veel te moeilijk lijkt, dan doe je het verkeerd. Hou die regel in je achterhoofd als je aan dit avontuur begint. En weet dat je tussen die vele moeilijke, pijnlijke en frustrerende momenten door ook veel opbeurende, ontroerende, mooie, hilarische en gelukkige momenten gaat beleven.

Superlatieven

Ik heb Skyward Sword dus nog niet helemaal uitgespeeld, maar ik voel het einde naderen. Volgens mij moet ik nog twee kerkers tot het eindgevecht, en dan schiet het niet echt op als je er eentje maar niet kunt vinden.
Toch acht ik mezelf best in staat de review te schrijven en daar een cijfer aan te hangen. Dat cijfer, een 95 dus, is ook niet zo moeilijk om te



Weetje • Weetje

Deze Zelda bevat wel orkestmuziek maar helaas/gelukkig (streep zelf maar wat door) nog steeds geen ingesproken stemmen.



geven. Je had het zelf ook wel kunnen raden. Zelda's scoren altijd een beetje in die buurt.
Dat maakt het reviewen van een Zelda dan ook een ondankbaar klusje: iedereen weet al waar het op neerkomt. Ik kan hoogstens dezelfde lofprijzingen als die van al die andere reviewers iets anders verwoorden. Als een Zelda-spel lager dan een 90 krijgt, kan de betreffende reviewer rekenen op pek en veren. En terecht.
Op een of andere manier zorgt Nintendo er altijd voor dat een nieuwe Zelda genoeg van het oude biedt om de fans te bedienen, en genoeg nieuws om kritische reviewers tevreden te stellen. Daarbij gaan de mannen van Nintendo ook niet over één nacht ijs; maar liefst vijf jaar lang is er aan Skyward Sword gewerkt en gesleuteld.
En dus, ja hoor, hier komen de superlatieven. Door die compromisloze inzet van Aonuma, Miyamoto en hun honderd knechten is deze Zelda niet alleen een van de moeilijkste, maar ook de veelzijdigste, meest gepolijste en hoogstwaarschijnlijk geweldigste Zelda ooit geworden.

Geen magie

Eigenlijk zou ik nu iets over het verhaal of die vogel moeten vertellen, maar dat doen die andere reviewers al. En over de schilderachtige graphics, die romance tussen Link en Zelda, en dat 'de buitenwereld nu eigenlijk één grote kerker is', heb ik in m'n previews al geschreven.
Eens kijken, wat is nog meer kenmerkend voor deze Zelda?. O ja, het is een erg fysiek spel geworden. Dat komt natuurlijk deels door de wapperbesturing, maar ook doordat er - net als bij directe voorganger Twilight Princess - nauwelijks magie in het spel zit. Wie had gehoopt uit een toverstafje vuur of spreuken te kunnen schieten, komt dus bedrogen uit. In plaats daarvan moet je doelen op afstand met fysieke wapens raken, bijvoorbeeld met je katapult of de pijlen uit je boog.
Je kunt dit keer ook je zweep gebruiken om hendels op afstand om te zetten.
Je kunt jezelf fysiek naar de overkant van een gat trekken met de hookshot. Je kunt je klauwen in de grond


De meesten hier vinden het maar gay die Link in z'n maillot. Ik zeg: had ie maar een maillot aan...



WAT HEEFT JAN MET ZELDA?

Ik ben pas laat ingestapt met Zelda maar ben inmiddels fan. Niet dat ik meteen het gamelogo op mijn kont zou tatoeëren maar elk nieuw deel is een feestje.
Wat ik goed vind aan de serie? De manier waarop je met Link progressie maakt, houdt de gameplay fris. De subtiele humor. De combinatie van herkenbare elementen en vernieuwing. Na afloop heb je steevast het gevoel een reis gemaakt te hebben die je leven heeft verrijkt.
The Windwaker is mijn favoriete Zelda. Ik weet dat weinig mensen dat met me eens zijn, maar ik vond de grafische stijl en daarom de hele game om te zoenen.



ORACLE OF AGES / SEASONS (GAME BOY, 2001)
Deze twee door Capcom gemaakte Game Boy-Zelda's zijn degelijke kost, maar halen niet het briljante niveau van Link's Awakening.



THE WIND WAKER (GAMECUBE, 2002)
Link verruilde zijn paard voor een boot en koerste door een Disney-achtige tekenfilmwereld. Het spel ziet er ook nu nog grandioos uit.



A LINK TO THE PAST & FOUR SWORDS (GBA, 2002)
Voor de GBA wordt A Link to the Past opnieuw uitgebracht, inclusief iets heel nieuws: een vier-speler Zelda-spel (dat je tegenwoordig gratis op je 3DS kunt downloaden)



FOUR SWORDS ADVENTURES (GAMECUBE, 2004)
Je moest vier GBA's met snoeren aan je GameCube koppelen om dit Four Swords vervolg te kunnen spelen. Dat hebben vast niet veel mensen gedaan





zetten om te graven. Je krijgt een soort blaastoeter waarmee je het zand in je omgeving fysiek van vloeren en voorwerpen kunt blazen. En dan is er nog de Beetle, dat magnifieke vliegding waarover ik straks meer ga vertellen.
Het is misschien een beetje onwerkelijk allemaal, maar het is geen magie. Dat groene metertje dat soms in beeld verschijnt, is ook geen magiemeter: het meet je uithoudingsvermogen of eigenlijk je fysieke energie.

Sprinten

Fysieke energie, dus. Die loopt terug als je speciale zwaardbewegingen maakt of met Link gaat rennen. Link kan meteen in het begin van het avontuur al rennen, zodra hij uit zijn bed is gestapt, en dat is erg fijn, want het lastigste in de Zelda-spellen is wel dat je altijd zoveel heen en weer moet hollen. Een last die in de buitenwereld wel eens werd verlicht door een paard of een boot, maar daar heb je in kerkers weer niets aan. En nu kun je dus lekker sprinten door die kerkers; nog iets sneller dan je in Twilight Princess vooruit ging met die wolf.
Je kunt nu ook sprinten tegen hellingen waar je anders vanaf zou glijden, en tegen muren rennen om erop te klimmen. Je kunt zoals gebruikelijk ook langs muren met begroeiing klimmen, maar hou er rekening mee dat dit energie kost.
Natuurlijk worden die nieuwe aspecten handig in puzzels geïntegreerd. Je moet bijvoorbeeld precies goed langs groene bolletjes klimmen die je energie aanvullen om de top van een bergwand te bereiken. Of een stuk langs een schuine helling omhoog rennen, even uitrusten op een horizontaal vlak, en dan langs de volgende schuine helling verder omhoog sprinten.
Het is leuk, lekker fysiek, en je hebt het nog nooit eerder gedaan.

De Beetle

En nu we het toch hebben over leuke, lekker fysieke dingen die je nooit eerder hebt gedaan... nee, we gaan het niet hebben over seks, maar over verreweg het beste nieuwe voorwerp in Skyward Sword: de Beetle.



Die lult als een kapotte Tom Tom...

"Misschien wel de beste Zelda ooit."

Weetje • Weetje

Het meisje in je zwaard heet Fi. Ze is gelukkig een stuk minder opdringerig dan Navi, en geeft veel betere tips.



De Beetle maakt je fysieke bereik groter dan ooit. Je kunt er niet alleen de doelen mee raken die je in de verte kunt zien, maar ook de doelen die je niet kunt zien, bijvoorbeeld omdat ze in een gat of achter een muurtje zitten.
Je richt de Beetle met de aanwijzer en laat hem vanaf je arm vertrekken. Vervolgens bestuur je het ding door je Wii-afstandsbediening naar links en rechts te draaien. Je kunt met die vliegende Beetle dingen aantikken of doorknippen. De camera blijft niet bij Link, maar volgt de Beetle waar hij maar gaat. Dat maakt het ding tevens een soort 'vliegend oog'. Perfect om omgevingen mee te verkennen, of even door een gat in een muur te vliegen om te kijken wat erachter zit. Soms vind je zo een schakelaar die je kunt aantikken om een poort te openen.
Als je Beetle een keer is versterkt, kun je er ook bommen mee oppikken en die als een bommenwerper op doelen laten vallen. Je moet bijvoorbeeld een schakelaar in een boom raken door er een bom op te droppen. Het voelt heerlijk als je dat hebt bedacht en uitgevoerd.
Die grote rode vogel is misschien de blikvanger, maar qua functionaliteit is de Beetle voor mij de grote ster van dit spel.

Van A naar B

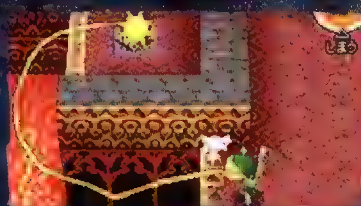
Tja, die grote rode vogel. Ik ga het er nu toch maar even over hebben, die opzichtige verenbaal.
Er hoort nu eenmaal een stukje 'verkennen van een open wereld' bij een Zelda, en dat doe je in Skyward Sword voornamelijk in de lucht, op de rug van die grote vogel. Dus eigenlijk alleen hoog boven Hyrule.
Het land Hyrule zelf was 'eigenlijk één grote kerker geworden', weet je nog?



THE MINISH CAP
(GBA, 2004)
Alweer een uitmuntende (de beste door Capcom gemaakte) handheld-Zelda waarin Link een kaboutertje kon worden.



TWILIGHT PRINCESS
(GAMECUBE/Wii, 2006)
De stoerste Zelda ooit. Link kon zelfs in een wolf veranderen! Dat meisje Midna was heerlijk dubieus.



PHANTOM HOURGLASS
(DS, 2007)
Deze lijkt uiterlijk sterk op Wind Waker maar kreeg door de touchscreenbesturing toch een eigen gevoel.



LINK'S CROSSBOW TRAINING
(Wii, 2007)
In een dronken bui liet Link zich strikken voor de promotie van een overbodig stuk plastic.


Toen ze mij als kleuter vroegen: 'wat voor werk wil je gaan doen als je later groot bent?' Zei ik altijd: 'ik wil een glij-baan'.



De onvermijdelijke deurpuzzel. Heel herkenbaar na het stappen op zaterdag...

Een kerker waarin je steeds weer moet terugkeren naar eerder gepasseerde plaatsen om er met behulp van je nieuwe voorwerpen compleet nieuwe dingen te ontdekken. Dus eigenlijk: een kerker met de Metroid-structuur. Gelukkig kun je naar hartenlust warpen om van A naar B te komen. Dit spel biedt sowieso de meeste mogelijkheden ooit om van A naar B te komen. Drijven op de wind, koorddansen, mijnwagens, achtbanen, kabelbanen, bootjes, op een bal lopen, je kunt het zo gek niet verzinnen of je gaat het beleven.

Bij sommige van die transportmogelijkheden spelen motion controls een rol, maar godzijdank lang niet bij allemaal. Dat 'op een bal lopen', bijvoorbeeld, wat je in Mario Galaxy doet met het bewegen van een verticaal vastgehouden Wii-afstandsbediening, doe je in deze Zelda gewoon met je analoge stick.

De plaatsen waar je wél motion controls moet gebruiken, zijn meestal de plaatsen waar dit zin lijkt te hebben; omdat het beter voelt, of nieuwe mogelijkheden biedt.

Weetje • Weetje

Ook al speelt je zwaard in deze Zelda een zeer belangrijke rol, je zult ook delen van het spel zonder dat wapen moeten voltooien.

Wapperstaf

Dat het prettig en nauwkeurig werkt om katapult en boog met de aanwijsfunctie te richten, hadden we in Twilight Princess al gemerkt, maar eigenlijk was er niet veel verloren gegaan als dat met een tweede stick had gemoeten. Een ietsje minder leuk misschien, maar ach.

Dat je in Skyward Sword bommen kunt werpen of rollen vind ik geweldig, en die mogelijkheden moet je vaak ook lekker creatief benutten, maar om nou te zeggen dat het leuk is om dit met lage of hoge zwiepen te doen, nou nee. Het is wel leuk dat je effect aan een gerolde bom kunt meegeven, zoals bij Wii Bowling, maar bij het werpen had een druk op de knop net zo goed, en zelfs comfortabeler gewerkt.

Maar dat zwaardvechten, dat is dus echt wel even iets bijzonders. Dat kun je met een gewone besturing nooit zo heftig, intens en gevarieerd beleven. Daar heb je zo'n nauwkeurig registrerende wapperstaf voor nodig.

Ik ga het echt vervelend vinden om in een volgende Zelda weer op een knopje te moeten drukken om steeds dezelfde simpele slag met het zwaard te maken. Ik ben in deze Zelda niet voor niets door schade en schande een geducht zwaardmeester geworden.

De belofte van de Wii dat wapperbesturingen ook hardcoregames interessanter kunnen maken, wordt door de zwaardgevechten in Skyward Sword eindelijk helemaal ingelost.

Ouderwetse skills

Sommige vijanden moet je met een opwaartse of zijwaartse zwieper omkiepen of omkeren voordat je ze echt kunt raken; andere moet je met welgemikte slagen van hun schild of bepantsering ontdoen.

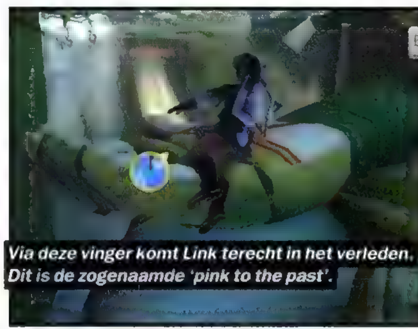
Soms kun je een ongepantserde of onoplettende vijand ook wel verslaan door als een schoolmeisje te wapperen, maar niet als een deel van die vijand onder stroom staat. Of wanneer je jezelf op andere manieren in een nadelige positie



WAT HEEFT SAMUEL MET ZELDA?

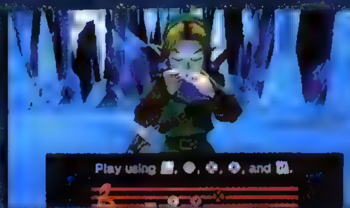
Toen in mijn kinderjaren een liefde voor Nintendo ontstond, ontstond ook het verlangen om de Zelda-franchise te leren kennen. De twee NES-Zelda's vond ik toentertijd echter te moeilijk, en ik had geen geld voor het Super Nintendo-deel A Link to the Past. Sinds Ocarina of Time heb ik echter elk deel netjes ten tijde van release gespeeld, inclusief de GBA-remake van A Link to the Past. Ben erg blij dat ik die toen geïmporteerd heb, want het is inmiddels niet alleen mijn favoriete Zelda, maar ook een van m'n favoriete games aller tijden.


VERREK, GISTEREN STOND HET HIER NOG HELEMAAL VOL MET VAN DIE BOSJES! HEEFT DIE STRUIKROVER ZEKER WEER TOEGESLAGEN.

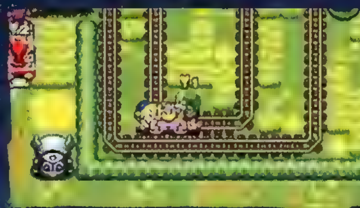

Via deze vinger komt Link terecht in het verleden. Dit is de zogenaamde 'pink to the past'.



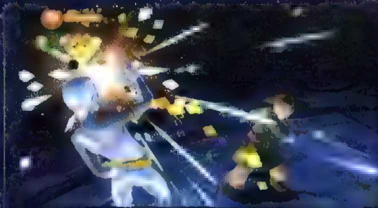
SPIRIT TRACKS (DS, 2009)
Het puzzelen met rails beviel niet iedereen, maar de vernuftige kerkerontwerpen maakten alles goed.



OCARINA OF TIME 3D (Wii, 2011)
Het hoogst beoordeelde spel aller tijden, opnieuw uitgebracht met opgepoetste graphics in 3D.



FOUR SWORDS ANNIVERSARY EDITION (DSi/3DS, 2011)
De comeback van Four Swords met nieuwe gebieden en zonder snoertjes. Helemaal gratis te downloaden op DSi en 3DS.



SKYWARD SWORD (Wii, 2011)
In dit schilderachtig vormgegeven, enorm uitgebreide avontuur kan Link 'echt' zwaardvechten met de vereiste MotionPlus-besturing.



WAT HEEFT WARD MET ZELDA?

Ik heb mijn eerste Zelda, The Wind Waker, nog helemaal uitgespeeld, maar daarna, bij Twilight Princess, Phantom Hourglass, de remake van Ocarina of Time en de opnieuw uitgebrachte eerste Zelda, haakte ik toch voor het einde af.
De dungeons en puzzels van Zelda spreken me erg aan en ook de combat mag er wezen, maar op een of andere manier is er iets aan de game waardoor ik 'm uiteindelijk toch laat liggen, nadat ik er steeds weer enthousiast aan begin. Misschien is het 't tempo, of dat het mij te eentonig wordt om telkens 'hetzelfde trucje' in een andere vorm te moeten doen.
Aangezien ik dus bij geen enkele Zelda game het einde bereikte en alleen The Wind Waker me overhaalde om 'm steeds weer op te pakken, opnieuw te beginnen en uiteindelijk te voltooien, is dat mijn favoriete Zelda.

brengt als je de vijand niet raakt waar je hem moet raken. Dan begint een spannende strijd. Dan moet je opletten dat je je volgende actie niet telegrafeert door je zwaard al een eindje in een bepaalde richting te bewegen. Of juist wel, om hem op het verkeerde been te zetten.
Waar eindbaasgevechten in de Zelda's van de afgelopen jaren steeds meer op puzzels begonnen te lijken, waarbij je eigenlijk nog maar weinig moeite hoefde te doen als je de oplossing wist en het laatste voorwerp dat je vond steevast de sleutel tot die oplossing was, draaien veel gevechten in Skyward Sword weer om ouderwetse skills.
De battles met eindbazen neigen soms wel wat naar de finales van vechtspellen als Street Fighter II. Je moet echt goed opletten, patronen herkennen, anticiperen en je skills oefenen om voorbij een baas of minibaas te komen.
Doordat je het zwaard in alle mogelijke richtingen kunt houden en zwaaien, ontstaat een zeer complexe ervaring met veel meer variabelen dan een doorsnee 'druk snel achter elkaar op A om te blijven slaan'-gevecht.
Het besturen van de grote rode vogel lijkt misschien heel wat, maar de zwaardgevechten zijn qua spelhandelingen verreweg het interessantste aspect van deze Zelda.

Wolkendek

Laten we het nu dan maar even over die grote vogel hebben. Was ik er al over begonnen? O ja, maar ik had het niet afgemaakt. Nou, dat is niet zonder reden.
Het zit namelijk zo... eh, hoe leg ik dit uit?
Kijk, met die vogel vlieg je door de wolkenwereld. In die wolkenwereld tref je zwevende eilandjes waarop je mensen kunt ontmoeten en dingen kunt doen. De feitelijke actie vindt echter plaats diep onder het wolkendek, in het land Hyrule. Er komen steeds meer gaten in het wolkendek, en daar kun je dan doorheen duiken om in Hyrule te landen.
Het stomme is alleen dat je niet écht door die wolken kunt duiken. Je benadert zo'n gat, en dan komt een animatie die laat zien hoe je van de vogel springt en omlaag valt, waarna je vlak boven de grond je parachute opent. Hop, je bent in Hyrule geland!
Eigenlijk worden boven- en onderwereld dus niet alleen gescheiden door een wolkenlaag, maar ook door automatische animatiescènes, waardoor de illusie van één grote wereld ernstig wordt beschadigd.
Hoe mooi was het niet geweest als je met die vogel vrijelijk over Hyrule had kunnen vliegen? Even tussen twee bergen door vliegen, dan laag over het grote meer scheren, en landen waar je maar wilt. Maar dat kan dus allemaal niet in deze Zelda.
Daarom vind ik zelfs de pratende boot nog leuker dan die grote rode vogel. En natuurlijk blijft het paard Epona de beste manier om je door een Zelda-wereld te verplaatsen en die enorme, fraaie sprookjeswereld als één groots geheel te beleven.

Zelda-moe

Eens even denken hoor, wat vond ik nog meer stom aan deze Zelda? Eh, nou ja, dat eigenlijk toch wel vrij veel bij het oude is gebleven.
Je hoort het, het is niet de fan maar de kritische reviewer die hier spreekt. De reviewer die de game in sessies van zeven tot acht uur achter elkaar moest spelen, en daarom af en toe wel eens een beetje Zelda-moe werd.
Bijvoorbeeld toen ik op een gegeven moment weer eens een blok op een schakelaar moest schuiven om een deur open te houden, zoals ik dat de afgelopen kwart eeuw al tientallen keren heb gedaan. Of toen ik weer eens wat dingen moest verzamelen om door een bepaalde deur te kunnen. Dan sloeg ik de ogen wel eens ten hemel. Of reageerde ik me af op mijn Wii. "Dat méén je niet! Zoek godverdomme zelf de legendarische brokstukken van de gouden weetikwat! Jij bent een computer! Jij weet heus wel waar die dingen liggen!"
Maar goed, het is natuurlijk een beetje de opzet van het spel, en zo'n beetje elke videogame, dat je als een circusaap de domste klusjes op moet knappen om af en toe een pinda te krijgen. En als ik dat dan toch moet doen, dan maar in een spel dat zo kunstig, bevredigend, zaligmakend, gekmakend mooi en allergeweldigst is als deze fucking goeie Zelda. Misschien wel de beste Zelda ooit, als je die aanbeveling nog nodig had.
Dus ga die game nou maar halen, dan ga ik die kutkerker zoeken in dat veel te moeilijke kutspel. Wat zeg je? Ja, inderdaad, wijsneus; waarschijnlijk doe ik iets verkeerd. ★

> "Kunstig, bevredigend, zaligmakend, gekmakend mooi en allergeweldigst."

Weetje • Weetje

Als je ergens in het spel een stoeltje ziet, moet je Link erop laten zitten; dan worden zijn hartjes aangevuld.





Weet je waarom Link altijd een rokje draagt? Hij hoopt prinses Zelda ooit nog eens stiekem van achteren te pakken, en dan hoort ze 'm in ieder geval niet omdat ie geen gulp hoeft open te ritsen.

SCORE 95

Het sprookjesachtige gevoel is sterker dan ooit, terwijl de wapperbesturing de zwaardgevechten interessant en uitdagend maakt. En dan zijn daar nog de vollere buitenplaatsen, het sprinten, de Beetle, de RPG-trekjes en de hoge moeilijkheidsgraad; genoeg nieuws om verliefd op te worden.

JURJEN



Zelfs als je gehaast speelt en veel dingen overslaat, haal je in dertig uur het einde niet. De gemiddelde speler is hier wel zestig uur mee zoet.

50 UREN



BASICS
ACTION ADVENTURE
NINTENDO
1 SPELER
18 NOVEMBER

PU ON THE ROAD!

Maand in BEELD

F1 2011 MULTIPLAYER EVENT

Zondag 16 oktober organiseerden we in samenwerking met Kaos, Codemasters en Namco Bandai een F1 multiplayer event voor de PU-lezers.
Ed maakte een (ere)rondje bijschriften.



Er was zelfs een soort van simulatie-installatie waardoor de hele zaal kon bewegen, en je de heuvels van het Spa Francorchamps circuit nóg realistischer voelde.







Deze meneer deed alleen maar mee aan de oldtimer race...





SNAPUSHOTS

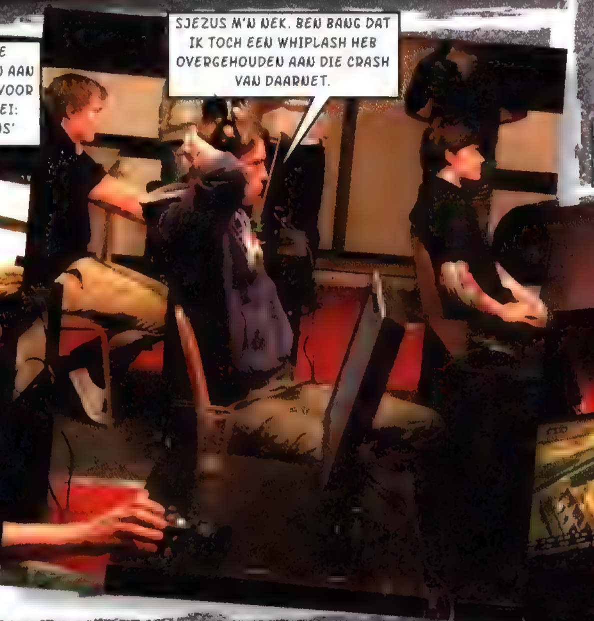


Het lijkt wel een wiskunde-examen. Iedereen is verdiept in de formules...











TRANSFORMERS
FALL OF CYBERTRON

Na zichzelf met alle wilskracht van de wereld van de New York Comic Con-beursvloer losgetrokken te hebben, kwam Wouter een half uur te laat aan in het luxe Hyatt hotel. Wist hij veel dat hij daar, in deze vroege fase van Fall of Cybertron, maar liefst acht aarsschoppende robots ging zien!

VET ONTWORPEN COMMAND CENTRE!





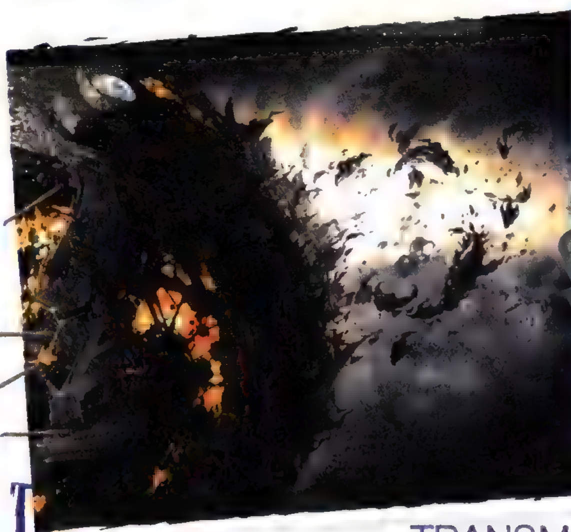
In het donker van de schaduwen ziet Optimus eruit als een soort duivelse kerstboom, eentje met alleen maar rode lichtjes, waardoor het even lijkt alsof de truck/robot weer een onnodige, fancy-ass upgrade heeft ondergaan. Maar gelukkig blijkt hij in het daglicht nog gewoon de G1-achtige Transformer te zijn, alleen dan met een paar vormgeeftechnische tweaks waardoor die ouwe Prime - want dat is ie inmiddels - er eigenlijk nog cooler uitziet.
Dus, Jeroen, je hoeft je geen zorgen te maken; de spirituele opvolger van War for Cybertron blijft nog steeds een ode aan de eerste generatie Transformers en is er niet opeens een stuk 'Bay-formeriger' op geworden. *Gejuich van nerds*.

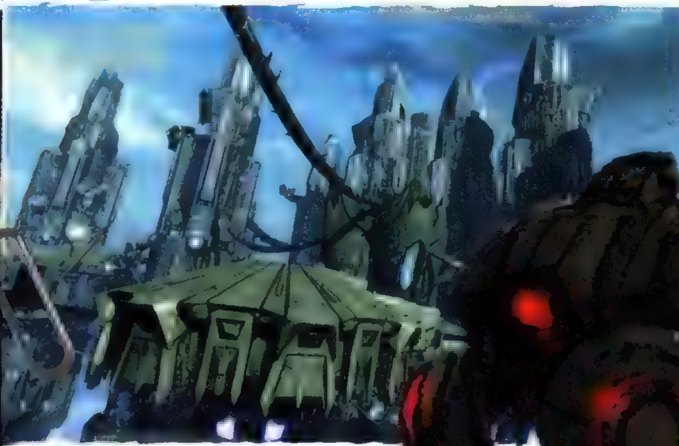
Optimoes

Cybertron, de thuisplaneet van de Transformers, is ook voor FoC (Fall of Cybertron) de setting, zoals de titel al doet vermoeden.
Dus wandelt Optimus door een grote, industriële omgeving, eentje die spelers van de voorganger bekend zal voorkomen. Maar er is een gezonde dosis verandering op de robotplaneet te ontdekken, want je route naar je objective is minder lineair, er zitten meer details in de stalen muren en metalen gebouwen en er zijn elementen in de achtergrond die kapot kunnen. Dat laatste zorgt ervoor dat je je wat meer een wandelend, tien meter groot lomp stuk ijzer voelt.
De versheid van dit nieuwe deel wordt eveneens vergroot door het feit dat Decepticons meer en veel betere sterfanimaties hebben: ze ontploffen in duizend stukjes, vliegen als crashtest-dummies door de lucht en lijken soms op aandoenlijke wijze te transformeren in een triest hoopje metalen schijt.
Deze details zijn echter allemaal bijzaak als het aankomt op hoe de 'Formers' knallen, rammen en verpulveren...

Kanon: groot & rood

Je hebt dit keer maar één speciale move in plaats van een per bumper, waardoor ontwikkelaar High Moon elke vaardigheid ook echt in de game kan implementeren en je niet snel zult vergeten dat je 'm hebt.
Zo heeft de Big Bad zijn OP artillerie, wat handiger lijkt dan alle speciale vaardigheden uit de vorige game bij elkaar. Gewoon een dikke laag dreunende explosies neerleggen om iedereen tot roest te reduceren, in plaats van een lame schildje of een weinig indrukwekkende shockwave.
Sowieso zijn de ontploffingen in FoC niet zachtzinnig; iets dat onder andere duidelijk wordt als Optimus in een kanon gaat liggen, dat in eerste instantie zo'n kleintje lijkt zoals





"GENERATION 1 MET EEN EXTRA LAAG COOL EN MICHAEL BAY-ACHTIGE EXPLOSIES EN SCHAAL."

TRANSMOGRIFICATION

Fall of Cybertron is wat meer van de cumstomization dan zijn geestelijke voorvader, want dit keer kun je wapens upgraden in daarvoor bedoelde Stores die door de singleplayer verspreid staan. Dit zijn geen tientallen aanpassingen die je knaller elke keer een procentje harder laten schieten, nee, het zijn er maar drie per gun die elk een flinke impact hebben.
Stukken boeiender is de Create your own Transformer mode die aan de multiplayer gekoppeld zit, waarmee je from scratch een bot kunt fixen. Maak je keus uit een van de vier klassen (Destroyer, Engineer, Titan, Infiltrator), bepaal wat voor hoofd, chest en stem je wilt hebben, in wat voor vehikel hij kan veranderen en GA FUCKING LOS!!! Maar je kunt geen Dinobot maken, het moet natuurlijk niet te gek worden...



Weetje • Weetje

De tekenfilm Transformers is bedacht om het gelijknamige speelgoed te verkopen... niet andersom. True story.

Weetje • Weetje

De volledige naam van de robot waar de vijf Combaticons in veranderen, is sinds 2009 Bruticus Maximus. In FoC heet hij nog gewoon Bruticus.





we die in het vorige deel (te vaak) gezien hebben. Dan verschuift het beeld naar een enorm, rood, beeldvullend kanon, twintig keer groter dan de Transformer zelf, waarmee je op een indrukwekkend strijdveld moet knallen. CHBOOM, CHBOOM, gaat je kanon. PLOEF, PLAF, gaan de Decepticons op het battlefield. Yup, dit is knallen!

En het wordt allemaal nog bombastischer en grootschaliger, bijna Bay-achtig, als Prime een huge-ass robot genaamd Metroplex uit z'n roboslumber wekt. Terwijl jij door het level begint te racen in vrachtwagenvorm, zie je op de achtergrond hoe deze Robo-Enormo de stad vernietigt. Daarmee gaat High Moon ons omver blazen: met schaal.

Robo galore

Na de ins and outs over Optimus gaat de ontwikkelaar in een fucking hard tempo een flink aantal Transformers langs. Zo kan Bumblebee cloaken en stealth kills (eigenlijk destroys) maken. Hij springt op de nekken van lange, magere Decepticons (lijken een beetje op de Star Wars B1 battledroids) die druk een andere kant op aan het scannen zijn en ramt dan hun kop van de romp. Steeds dezelfde animatie, maar hij zegt wel elke keer iets anders; 'sssssssjjjjtttttt' of 'knock-knock' of andere lichtelijk lame one-liners.

Verder met Vortex, een helikopter/straaljager dude en Decepticon. Maar deze Vortex is ook een Combaticon. Zoals de fans weten zijn hier vijf van, die samen in Bruticus kunnen veranderen. En hey, ook daarmee werd gespeeld!

De Decepticons morphen met een grappige animatie samen tot een big daddy met een stem die klinkt alsof een grote neger een gorilla probeert na te doen. Deze bruut...icus frituurt Autobots met een soort lasapparaat dat leuke vuurspoortjes achterlaat, en met een propeller die hij op z'n arm draagt als een schild, hakt hij ze aan stukken. Bloederige shit, ware het niet dat we met robots te maken hebben.

T-Rex

Zonder dat High Moon ons op adem laat komen, volgt er een filmachtige sequentie waarin Starscream Grimlock probeert over te halen om naar zijn kant over te lopen. Logisch dat hij deze Cybertronian voor z'n team wil hebben spelen, want de Dinobot kan in een volgroeide T-Rex veranderen. Dat recht moet hij echter wel verdienen, door RAGE (blaargh!) op te bouwen en inderdaad, dat doe je niet door naar je moeder te bellen, daar moet je lui voor pletten.

Grimlock doet dat, verfrissend genoeg, hack 'n slash stijl, met een flink roodgloeiend zwaard en een schild waar hij een aantal ruige moves uit weet te rammen. Gelukkig kom je weinig schietende vijanden tegen, maar word je overvallen door insectachtige droids, die, als het je teveel wordt, in de fik kunt steken in je T-Rex vorm. Laten we maar niet ingaan op het feit dat Tyrannosaurussen HELEMAAL GEEN VUUR KONDEN SPUGEN, want het potje Grimlocken was heftig genoeg om zulke, jaren-80-achtige vrijheden door de vingers te zien.

Immers, dit is weer Generation 1 met een extra laag cool, nóg over die van de voorganger heen, maar wel met Michael Bay-achtige explosies en schaal. Want, laten we eerlijk zijn, dat kan die man wél.





BRAVELY DEFAULT

FLYING FAIRY



Hou je meer van fantasy of sciencefiction? Jurjen houdt 'best wel' van sciencefiction, maar heeft een voorkeur voor de sprookjesachtige en middeleeuwse taferelen die bij fantasy horen. En dus ging zijn hart wel wat sneller kloppen toen hij Bravely Default zag.

'Help me Obi-Wan Kenobi! Je bent mijn enige hoop!' Of je voorkeur nu uitgaat naar fantasy of sciencefiction, elke liefhebber van fantasierijke vertellingen zal die quote herkennen. Inderdaad, dat zegt prinses Leia - althans, haar holografische projectie - in Episode 4, nog steeds mijn favoriete Star Wars-film.

Voor een sciencefictionfilm heeft Star Wars dan ook veel waar mijn fantasy-hart sneller van gaat kloppen. Misschien omdat het verhaal niet zozeer om steriele technologie draait, maar om rammelende robots, haperende ruimteschepen en ouderwetse sprookjes.

De demo van Bravely Default doet sterk aan die scène in de hut van Obi-Wan denken. Met jouw huis als de hut.

In de demo moet je de buitenste camera's van de 3DS op een AR-kaart richten om een mooi meisje in 3D te zien verschijnen op je salontafel, of waar je die kaart ook maar hebt neergelegd. Een kortgerokt meisje dat je van top tot teen kunt bekijken door je 3DS omhoog en omlaag te bewegen. Een meisje dat jouw hulp nodig heeft.

> "EIGENLIJK EEN SPIN-OFF VAN FINAL FANTASY"

Final Fantasy

'Als er nog tijd is, red dan de wereld en iedereen', zegt de dame op je salontafel. 'Alsjeblieft! Als een Warrior of Light!'

Ze is minstens zo wanhopig als prinses Leia, en niet zonder reden. Je hoort een monster naderen en ziet hoe het meisje wordt opgeslokt door een gat in je tafel.

Misschien wel interessanter zijn haar laatste woorden, die de kenner al een beetje verklappen bij wat voor spel dit dramatische intro hoort. Want dat 'Warrior of Light' verwijst natuurlijk naar de



Japanse DS-RPG Warriors of Light, die bij ons is verschenen als Final Fantasy: The 4 Heroes of Light.

Bravely Default is het vervolg op dat spel en dus eigenlijk ook een spin-off van Final Fantasy.

Als je dat nog niet uit de titel had gehaald, dan wel uit de beelden van de trailer, die doen denken aan oude Final Fantasy's, met name aan de prachtige pre-rendered omgevingen van deel IX.

Je weet wel, Final Fantasy IX, dat laatste FF-deel dat je als speler nog helemaal onderdompelde in middeleeuwse sferen, kort voordat Final Fantasy een beetje naar sciencefiction begon te neigen.

Oude sfeer

Begrijp me niet verkeerd: er is helemaal niets mis met de

MEER AUGMENTED REALITY OP JE 3DS

Elke 3DS bezitter heeft het wel even geprobeerd de bijgeleverde AR kaarten op tafel leggen om stilstaande Nintendo personages en een bewegende draak in 3D te laten verschijnen Dit best wel verbluffende augmented reality-effect wordt ook in de 3D Pokedex gebruikt, maar verder hebben we er weinig van gezien

Daar gaat in de toekomst verandering in komen Niet alleen de makers van Bravely Default willen de AR functie direct in het spel gebruiken, ook in Kid Icarus Uprising en Spirit Photography The Possessed Notebook (een Fatal Frame spin off) kunnen we AR beelden in de omgeving projecteren Bij Kid Icarus (zie screen) kun je bijvoorbeeld tientallen kaarten tegenover elkaar plaatsen om personages te laten strijden, terwijl je in Spirit Photography zelfs een boekje vol AR afbeeldingen krijgt om in je eigen omgeving mee op spooksafari te gaan











TOP 3 DOMSTE RPG-NAMEN VAN SQUARE ENIX

3. Kingdom Hearts 358/2 Days

Maar natuurlijk, die cijfers verwijzen naar de tijd die je met twee (2) personages hebt doorgebracht. Zelfs als je het krijgt uitgelegd, slaat het nergens op

2. Infinite Undiscovery

Oneindige on ontdekking? Damn, wat een totaal niet tot de verbeelding sprekende bullshit. Het woord Undiscovery bestaat niet eens!

1. Bravely Default: Flying Fairy

Oke, goed werk Square Enix, we hebben een nieuwe nummer 1. Moedig verzuim, vliegende fee? Welke getormenteerde baviaan laten ze die woorden knippen en plakken?

nieuwe, met blitse technologie vermengde, eigenlijk veel originelere werelden die Square-Enix tot leven wekt in de nieuwste genummerde delen van de FF-serie. Maar dat neemt niet weg dat ik stiekem wel weer eens



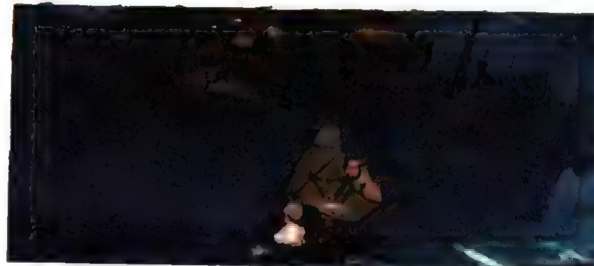
terugverlang naar de middeleeuwse sprookjessfeer uit de oude delen. Met minder lineaire gameplay en 'gewone' turn-based-gevechten.
Daarom heb ik vorig jaar met bijzonder veel plezier 4 Heroes of Light gespeeld, een spel dat die oude sfeer weer tot leven wekte. En daarom maakte mijn hart een sprongetje toen ik de eerste beelden zag van de 'sequel' Bravely Default.
Damn, wat een prachtige, liefdevol getekende en gedetailleerde fantasywerelden mag je in dat spel betreden. Kijk maar eens goed naar het artwork op deze pagina's, en stel je voor dat de ingame beelden die plaatjes heel dicht benaderen.



Wat een genot moet het zijn, om in zo'n wereld op avontuur te gaan.

Gimmick

En ja hoor, Bravely Default krijgt ook de ouderwetse gameplay die bij die oude sfeer hoort. Je loopt als een reus over de wereldkaart, om de grotjes en kasteeltjes te vinden die naar de werkelijke spelgebieden leiden. En natuurlijk kun je zowel op die plattegrond als in kerkers op willekeurige momenten botsen met onzichtbare vijanden, waarna zo'n ouderwets turnbased gevecht begint.



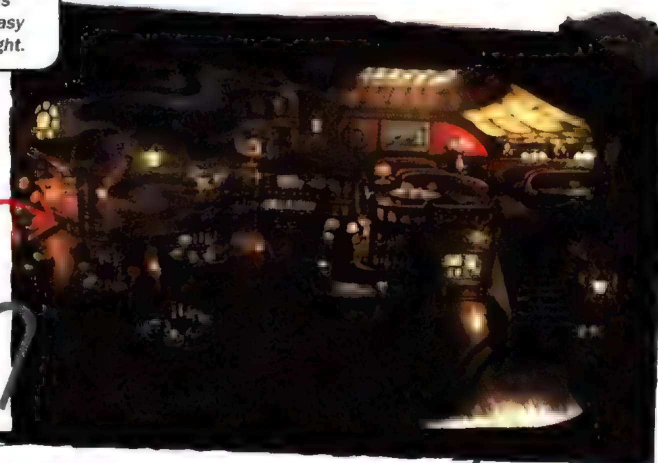


Weetje • Weetje

Als je je afvraagt waarom dat jongetje in de screenshots zo'n groot hoofd en van die korte beentjes heeft: dat komt omdat hij is ontworpen door Akihido Yoshido. Je herkent die wat kinderlijke stijl wellicht van Yoshido's andere games Final Fantasy Tactics en 4 Heroes of Light.

Om te bepalen welke moves je voor die gevechten kunt leren, is het goede oude jobsysteem uit Final Fantasy V weer eens van de rommelzolder gehaald.
Bravely Default gaat, kortom, zo'n beetje alle ouwe shit leveren waar gamejournalisten de Japanse RPG's van tegenwoordig graag om neersabelen. Maar goed, dat zijn gamejournalisten, hè. Die zijn voor progressie enzo. Waarschijnlijk gaan gamejournalisten heel blij worden van die geprojecteerde dame omdat zoiets vernieuwend en origineel is. Ik vond het een aardig effectje, maar uiteindelijk toch niet meer dan een, hoe heet dat ook alweer Jeroen, o ja, een gimmick. Het deed me zelfs een beetje aan sciencefiction denken.
Nee, geef mij maar de lekker ouderwetse Final Fantasy-RPG die eraan verbonden is.
Misschien komt het doordat ik zelf een beetje ouderwets begin te worden, maar ik vind: ouderwets kan soms heel mooi zijn. En Bravely Default gaat heel mooi worden. ●





NEW YORK COMIC CON 2011

In het verre New York, daar waar de superhelden door de straten vliegen en schurken dwars door wolkenkrabbers worden gemept, ging Wouter op een queeste door de hallen van de Comic Con. Een onvergetelijke reis met een epische afsluiting, die hem als nóg grotere geek naar Nederland terug deed keren.

Mij in m'n eentje naar New York sturen, in een hotel zetten midden op Times Square en me een vier-dagen pas voor de Comic Con geven, is ongeveer hetzelfde als een schildpadje door de plee spoelen: je weet dat je hem nooooooit meer terug gaat zien en je hoopt dat hij een gelukkig leven zal leiden. Activision nam toch het risico en ging er daarbij zelfs vanuit dat ik nog terug zou komen met een verhaal. Vermoedelijk was dat de reden dat ze me in een hotel hadden gezet van 400 dollar per nacht. Wisten ze zeker dat ik het daar, financieel gezien, ongeveer twee seconden zou kunnen uithouden zonder hun hulp en dat ik wel terug zou moeten komen. Slimme bastards.

Paradijs

Kijk, New York is zo'n briljante stad, daar kan ik me letterlijk weken vermaken met enkel een paar dollar op zak voor voedsel en een paar zachte skateschoenen om m'n poten. Gooi unlimited access naar de Comic Con in de mix en je laat me los in iets wat weinig verschilt van mijn persoonlijke Paradijs op Aarde.
Ik mocht de NYCC al eerder meemaken in 2009, maar toen stond de conventie nog in z'n kinderschoentjes vergeleken met de enormiteit van dit jaar, de pure geek-overload, de maximale aanval van populaire cultuur, de nerdgasm op conventiemaat.
Bij binnenkomst op de Comic Con beland je op de Show Floor, het meest commerciële gedeelte van de Con. Microsoft showt daar Mass Effect 3 en wat Kinect games. Rockstar viert op grootse wijze het tienjarige bestaan van GTA III en Activision pakt uit met onder andere een halve heli die je, Prototype 2 stijl, op de foto een uppercut kunt geven.



Planeet Comic

Vanzelfsprekend zijn comicgiganten DC en Marvel ook van de partij met halve voetbalvelden aan geeky goodness. Verderop is een hoek van de Show Floor gereserveerd voor een soort rommelmarkt waar, in tientallen kraampjes, duizenden comics voor een dollar per stuk worden aangeboden, terwijl de zeldzame eerste edities, in plastic hoesjes beschermd voor vieze vingers, soms honderden dollars waard zijn.
Even verderop is de Cultyard, een soort mini buitenaardse wereld. Er zijn bedrijven die speelgoed, wapens en dure, bizar gedetailleerde statuettes aanbieden maar er worden ook kostuums verkocht die variëren van het pak van Captain America tot emo-achtige Twilightkleding. Dit is de enige plek op aarde waar een mannelijke en een vrouwelijke Deadpool op de foto worden genomen door een BA Baracus met een enorme, gouden bazooka op z'n schouder.
Dit is Imaginationland zoals in South Park, alleen dan zonder Jezus... voor zover ik gezien heb.



THE AMAZING SPIDER-MAN

Het is alweer een tijdje geleden dat er een filmgame van Spidey op de markt kwam, want Spider-Man 3: The Game stamt alweer uit 2007. Die was ruk, daar kunnen we eerlijk over zijn, maar Spider-Man 2 was best cool vooral dankzij de heerlijke manier waarop je door New York kon webslingeren.
Dat laatste zit ook weer in The Amazing Spider-Man, die in de zomer van 2012 uitkomt, en het ziet er nog spectaculairder en soepeler uit... dus is de game allerminst kansloos.
Aan de andere kant zal Beenox de titel ontwikkelen en aangezien zij niet bepaald wonderen hebben verricht met Spider-Man: Edge of Time en Shattered Dimensions, kunnen we er beter vanuit gaan dat dit geen Arkham City kwaliteit zal worden.

Vetste Action Figure

Lord of Destruction vs. ehm... een tandarts!?



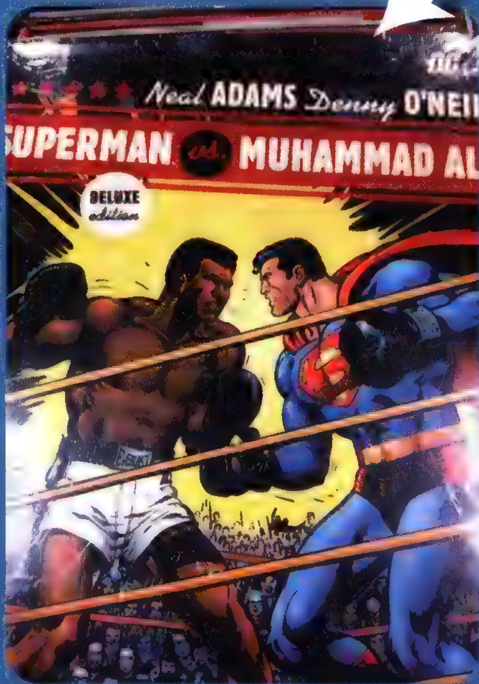


PROTOTYPE 2

De ultieme superheldengame van de beurs, dat was te merken aan het bijkans gillende publiek toen de nieuwe held, genaamd Sergeant Heller, een helikopter een uppercut gaf en een tank met z'n eigen loop in puin sloeg.
Vooral de physics van deze game zijn uiterst indrukwekkend, wat zich het best uit in een aantal van Heller z'n nieuwe moves, zoals eentje waarmee hij een burger of vijand besmet met het Venom-achtige spul waar hij zijn krachten uit put, om hem vervolgens tussen de mensen in New York te smijten. Het besmette mensje ontploft dan en tentakels worden alle kant op geschoten, waarmee omstanders op ranzige wijze gespietst en geplet worden. Gevolg is een bloederig spinnenweb van ledematen!
Gory en spectaculair, en met die sleutelwoorden kan de hele game wel samengevat worden.

Vaagste comic van de beurs

Partij van de eeuw!



Coolste kostuum

Archangel, compleet met uitklapbare vleugels. Epic.



Populairste held

Deadpool, veruit. Dat zag je niet alleen aan de kostuums, maar hoorde je ook aan de gesprekken overal, van iedereen.



Epic Conclusion

In een andere hal ontdek ik Artist Alley, waar mensen in de rij staan om een glimp op te vangen van Stan Lee en waar briljante tekenaars zoals Alex Maleev hun kunst laten zien. Een verdieping hoger bevindt zich het Anime Festival, er is een hal waar Mark Hamill handtekeningen uitdeelt voor 100 dollar, en na drie dagen rondwandelen, op het moment dat ik denk totaal krankzinnig te worden van de overdosis van alles wat mooi en goed is op de Aarde, weet ik te ontsnappen naar het IGN Theater.
Als een soort epische conclusie van een beurs waar ik volledig gehypnotiseerd en gefascineerd in een zombie-achtige roes heb rondgeschuifeld, aanschouw ik daar een panelgesprek met bijna de hele cast van The Avengers, een aankomende film die wel gezien mag worden als de explosieve culminatie van tientallen jaren comics in filmvorm. Hét spektakel waar alle geeks op de wereld met smart op zitten te wachten.
Ik zag een fantastische, nog nooit vertoonde scène van deze flick, luisterde naar Chris Evans (Captain America), Mark Ruffalo (The Hulk) en hoe Tom Hiddleston (Loki) vragen van tientallen opgewonden meisjes beantwoordde en toen was het voorbij.
Ik denk dat ik een stukje van m'n ziel achterliet daar in New York, op de vloer van het Javits Center, toen de hemel zich sloot en alle Captain America's, Spider-Mans, Batmans en Jedi's terug daalden naar de realiteit. Sniff...

Kostuumpies

PC PREVIEW

STAR WARS
THE OLD REPUBLIC

BioWare's Star Wars MMO lijkt al een lichtjaar in ontwikkeling maar 22 december is het dan toch echt zover. Jan kijkt of BioWare de hegemonie van World of WarCraft enigszins kan doorbreken…

De ooit veelbelovende maar best wel buggy MMO Star Wars: Galaxies had destijds een beter lot verdiend, maar als er één ontwikkelaar in staat is om de Star Wars naam weer een beetje op te vijzelen, dan is het BioWare wel. De Knights of the Old Republic games van BioWare behoren immers tot de klassiekers. Flikt BioWare dat kunstje ook met haar aankomende MMO-reus? Vijf redenen waarom The Force met The Old Republic is.

1 The Old Republic lijkt heel erg op WoW

Waarom het wiel opnieuw uitvinden als WoW zo'n beetje de standaard heeft gezet, nietwaar? En dus krijg je gewoon een echte combat MMO, met skills, talent trees, classes, een healthbar, energie, mana, experience-punten, startzones, instances en raids. Iedereen die WoW speelt (of een andere MMO) kan meteen aan de slag.

2 The Old Republic lijkt ook weer niet op WoW

Natuurlijk heeft BioWare de nodige aanvullingen en vernieuwingen bedacht voor deze MMO. Het zijn vooral veel kleine zaken die gameplay-technisch de boel net even een andere twist geven. Zo is er meer nadruk op samenwerken (je ontvangt ook punten voor verdedigen en het opvangen van klappen), krijg je verschillende computergestuurde companions die je er op uit kunt sturen voor klusjes en voor het verkopen van spullen, zijn de verschillende klassen origineel en divers en zijn er soms meerdere manieren om een queeste op te lossen, geheel in BioWare stijl, al zijn de verschillen subtiel.

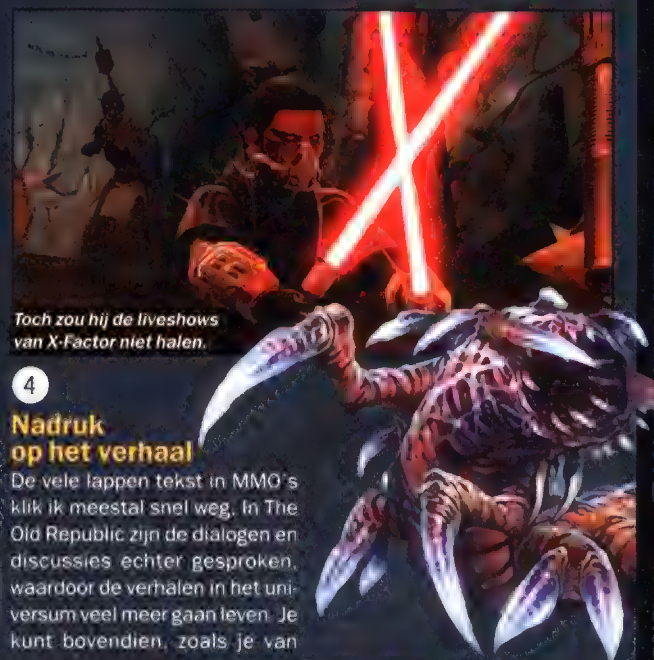
3 Je krijgt je eigen ruimteschip

Na level 14 krijg je je eigen, klassenspecifieke, ruimteschip toegewezen. Hoe wreed is dat? Het ruimteschip doet voornamelijk dienst als hub en je krijgt wat extra speelopties. Later krijg je zelfs de mogelijkheid om arcade spacecombat uit te voeren, tussen asteroïden door te vliegen en vijandelijke ruimteschepen neer te halen. Dit voelt heel old skool aan en is bedoeld als afwisselend en laagdrempelig uitstapje. Leuk!

Weetje • Weetje

De kosten van Star Wars: The Old Republic zouden al meer dan 135 miljoen dollar bedragen. De MMO is daarmee een van de allerduurste games ooit gemaakt!

"Het belooft bovendien een gigantische game te worden."


Toch zou hij de liveshows van X-Factor niet halen.

4 Nadruk op het verhaal

De vele lappen tekst in MMO's klik ik meestal snel weg. In The Old Republic zijn de dialogen en discussies echter gesproken, waardoor de verhalen in het universum veel meer gaan leven. Je kunt bovendien, zoals je van BioWare gewend bent, verschillende dialoogopties kiezen. Deze gesprekken geven de wereld van deze MMO meer body en context, en bovendien is de manier waarop je je opstelt van invloed op de uitkomst van je queeste.

5 Dark of Light

Net als bij de conversaties, zijn ook je acties belangrijk tijdens de game. Je krijgt overal punten voor en die punten bepalen of je naar de Light of Dark Side neigt. Logischerwijs krijg je specifieke quests, maar je kunt je ook neutraal opstellen en dan zo speciale items verdienen. ★


Als je goed luistert, kun je horen dat Nolan North het geluid van het lichtzwaard doet.



Het nieuwste model jetski op Tatooine kende nog wat remproblemen.



VERWACHTING JAN:
The Old Republic ligt op koers. BioWare volgt de heersende MMO-conventies maar vult deze aan met hun eigen kenmerkende elementen. Het belooft bovendien een gigantische game te gaan worden.


Gesproken dialogen.
Meer nadruk op samenwerking.
Jedi versus Sith.
Cartoony look misschien niet voor iedereen.


MMO
BIOWARE / LUCASARTS / EA
22 DECEMBER 2011

MARIO KART 7



ZEVEN REDENEN WAAROM MARIO KART 7 VET WORDT

Het gaat los op de Nintendo 3DS. Na Super Mario 3D Land verschijnt met Mario Kart 7 amper een maand later alweer de volgende titel die je als Nintendo-fan niet mag missen. Eentje waar Jurjen zelfs nog enthousiaster over is. Waarom? Hij geeft je zeven redenen.

3DS PREVIEW

1 Mooi man!

Je hebt nog nooit zo'n mooie Mario Kart gezien als Mario Kart 7. Misschien komt het door het kleine scherm van de 3DS, maar hij oogt aantrekkelijker dan de Wii-versie. Knisperend strak. Fraai belicht. Helder gekleurd. En met een constante beeldverversing van zestig beeldjes per seconde. Ik heb geen dipje gezien.
De impact van die hoge en stabiele framerate is enorm. Het geeft een groter gevoel van snelheid, van écht racen, van uiterste controle. Elke stukje dat de analoge stick beweegt, wordt direct vertaald naar een subtiel zwenken of juist haarscherpe bocht. En zo snijd je als een mes in warme boter door bekende en nieuwe landschappen. Geluk zit 'm in de details.



2 Oude wegen

Sinds de GBA- en DS-versie weten we dat het concept Mario Kart perfect werkt op een portable systeem. Het is instant toegankelijk maar niet oppervlakkig. Goed voor zowel een snel potje als voorbijvliegende uren. En natuurlijk levert Mario Kart 7 alles wat je tof vond aan eerdere delen. Soms heel letterlijk. Zestien oude parcoursen worden opnieuw geserveerd, waaronder de flipperkast van Waluigi en dat herfstbos uit de Wii-versie.
Opmerkelijk: het oeroude muntensysteem is terug, wat betekent dat je muntjes kunt pakken om je snelheid te verhogen en je verdediging te versterken. Je kunt voor een tikje meer snelheid ook tricks uitvoeren, zoals in de Wii-versie.
Tel daarbij de elders op deze pagina's beschreven nieuwe elementen, en je hebt meer mogelijkheden dan ooit om je eigen weg naar de eerste positie te vinden.

3 Nieuwe wegen

Het zal je niet ontgaan zijn: je kunt dit keer door de lucht zweven en onderwater racen, dankzij - respectievelijk - de hangglider en een schroef die daarvoor automatisch aan je kart verschijnen. Oude omgevingen krijgen zo verrassende mogelijkheden om stukjes af te snijden en je kunt er zelfs geheel nieuwe routes door ontdekken.

De zestien nieuwe parcoursen spelen op grappige manieren met elementen uit andere Nintendo-games. Wuhu Island is één lange rit vol hindernissen als autoverkeer en gapende kloven. Gastontwikkelaar Retro heeft een track gemaakt die je door hun versie van Donkey Kong Country loodst. En in de sneeuwwereld zie je opeens het observatorium en de planeetjes uit de eerste Mario Galaxy-game. Het wordt een feest op zich om die levels racend en vliegend eens grondig te verkennen.

Weetje • Weetje
Mario Kart 7 heeft, net als Super Mario 3D Land, Nederlandse schermteksten. Luigi's Mansion 2 wordt trouwens ook Nederlandstalig.



Mijn nieuwe Renault is een zogenaamde 'Bose-Edition', mijn overbuurman heeft dezelfde maar dan voor hele dikke mensen; de 'Obese-Edition'.

Weetje • Weetje
Als je een Lucky Seven hebt gepakt, krijg je maar liefst zeven items!

"Dit moet toch wel de beste Mario Kart ooit worden."



In deze kart voelt Yoshi zich altijd een beetje een bijrijder...

Weetje • Weetje
Een spectaculair ogend level laat je tijdens een heftige regenbui door een futuristische versie van Bowsers kasteel racen.

4 Blitse snufjes

Gevoelsmatig helpt het 3D-effect bij het inschatten van je afstand tot een vraagtekenblok of obstakel. Het versterkt in elk geval je beleving van het racen, van verhoudingen, van de bocht die gaat komen en de diepte onder de brug. Maar natuurlijk valt de game prima zonder 3D-effect te besturen.
Dat kun je dit keer ook in een eerstepersoons perspectief doen, met de analoge stick of door je hele systeem als een stuurwiel te draaien. Er is niets verplicht, maar van alles mogelijk. Dus probeer het in elk geval een keertje: met draaibewegingen sturen in een eerstepersoons perspectief terwijl het 3D-effect is ingeschakeld. Als je zo door de lucht zweeft, raak je toch wel weer even onder de indruk van wat die 3DS allemaal kan.









5 Indirect samenspelen

Elke keer als iemand een Time Trial racet en vervolgens zijn 3DS met internet verbindt, wordt zijn ghost geupload, dus zijn er altijd honderden indirecte tegenstanders beschikbaar, handig gerangschikt in categorieën. Je kunt er maximaal twintig per dag downloaden en tegen maximaal zeven ghosts tegelijk racen.

Via StreetPass kun je ook Mii-personages en racegegevens van andere spelers ontvangen, en het grappige is dat die Mii-personages ongeveer hetzelfde racegedrag vertonen als de makers ervan.

Om het allemaal een beetje overzichtelijk te houden, wordt een nieuw kanaal aan je Home-menu toegevoegd waarin je de verschillende klassementen en racegegevens kunt bekijken.

6 Racen met je droomkart

Voor het eerst kun je zelf je kart samenstellen. Bijvoorbeeld met een zwaar chassis waardoor je langzamer optrekt maar een hogere topsnelheid krijgt, met grote banden die offroad meer grip hebben maar op asfalt wat minder presteren, en een grote glider om lekker ver te kunnen zweven (het nadeel daarvan heb ik nog niet ontdekt).

Je kunt nieuwe onderdelen vrijspelen door in het spel te presteren, of door de Mii-personages te verslaan die via StreetPass je systeem binnenreden.

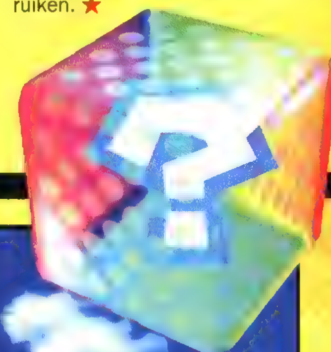
Natuurlijk worden de eigenschappen van je kart ook beïnvloed door de poppetjes die erin zitten, waaronder dit keer nieuwelingen als de Honey Queen, Wiggler en Lakitu - die na jaren als baanmeester nu eindelijk eens zelf aan de races mag meedoen.

7 Direct samenspelen

Je kunt online tegen zeven willekeurige tegenstanders racen, of tegen vrienden en vreemdelingen die je via StreetPass ontmoette. Je kunt ook een eigen community met eigen regels oprichten, waarna je een code van veertien cijfers kunt uitwisselen om mensen toegang tot je community te geven.

Vanzelfsprekend kun je via draadloze communicatie ook direct met vrienden in je omgeving spelen, toch wel de ultieme manier om van Mario Kart te genieten.

Vergeet daarbij niet de nieuwe power-ups te benutten. Met de Fire Flower kun je bijvoorbeeld vuurballen naar voren en achteren smijten, terwijl je na het oppikken van een Tanooki Leaf met het staartje aan je kart projectielen en tegenstanders van je af kunt slaan. Niets is mooier dan op die manier afrekenen met vrienden die je kunt zien en ruiken. ★




De prinses was ooit in het racewereldje begonnen als peachpoes.



VERWACHTING ***JURJEN:***

Damn, hij komt eraan mensen. Dit moet toch wel de beste Mario Kart ooit worden, en dan ook nog eentje die je gewoon overal mee naartoe kunt nemen. 2 December kan het feest beginnen! Het staat in mijn agenda genoteerd.



- Stabiele verversing van zestig beeldjes per seconde.
- Alles wat leuk is aan Mario Kart in één kleine cassette.
- Zweven en onderwaterracen maakt het allemaal toch weer anders.
- Robuuste online-mogelijkheden.



RACEN
NINTENDO
2 DECEMBER 2011

MAX PAYNE 3

Alleen al uit de enorme muurschildering van het artwork van Max Payne 2 in zijn kantoor, kun je afleiden dat onze Jan de voormalig Remedy franchise hoog heeft zitten. Weet Rockstar een lekkere doorstart te maken met het derde deel?

PREVIEW

PC | PS3 | XBOX 360

Er is een periode geweest dat werkelijk iedere (third-person) shooter bullettime kende. Met dank aan Max Payne 1 & 2 die deze filmische actie zo subliem in beeld brachten. Maar ondanks dat al die games de slow motion shootouts van Max Payne kopieerden, waren ze nergens zo lekker en fraai uitgevoerd als in de bron.
En nu, acht jaar later (tien jaar later volgens de tijdslijn van de game) is Max eindelijk terug... toch?

Noir in de zon?

'Is Max wel écht terug?' vroeg ik me hardop af toen ik de presentatieruimte van Rockstar binnenstapte op een regenachtige dinsdagochtend in oktober. Want kan het zonnige São Paulo, de stad waar Max' nieuwe avontuur grotendeels plaatsvindt, wel dezelfde film noir sfeer oproepen als een druilerig New York?
Om dat probleem te tackelen situeert Rockstar een van de eerste levels toch nog in The Big Apple. Max krijgt het aan de stok met de maffia en dat betekent schieten of de dood.

> "Max is cynischer, harder en getergder dan ooit."

Het is een ode aan de twee voorgaande Max Payne games en een knikje naar de trouwe fans. En het wordt meteen duidelijk: de vertraagde shootouts en de bulletdodge moves hebben nog niets aan kracht ingeboet.

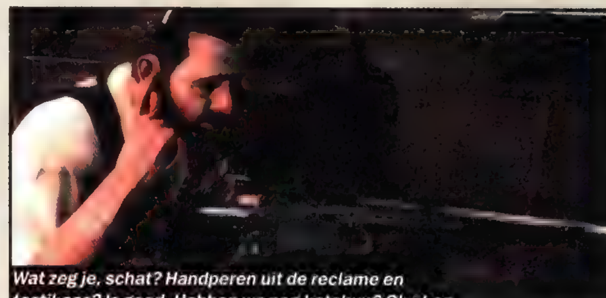
Snoekduik

Wanneer de actie zich verplaatst naar de sloppenwijken en de hightech kantoren en busremises van de Braziliaanse miljoenenstad São Paulo, staat Max opnieuw zijn mannetje.
De Rage engine van Rockstar is verder doorontwikkeld en aangevuld met enkele technische nieuwigheden. Meest in het oog springende resultaat daarvan is de manier waarop Max zich beweegt. Het richten, het springen, het opvangen van een sprong, de snoekduiken opzij en naar voren... het ziet er niet alleen grandioos uit, het oogt ook realistisch en soepel. Niemand zweeft en schiet (tegelijkertijd) zo spectaculair als Max dat kan.

Getergd

Nieuw is het actieve coversysteem, en dat zul je nodig hebben ook. De overmacht aan vijanden - paramilitaire bendes en ander tuig - kun je op velerlei manieren te lijf maar soms is 't verstandig je eerst even gedeisd te houden voor de pleuris uitbreekt. Cover kan meestal ook stuk dus helemaal veilig ben je ook achter pilaren, bureaus en houten wandjes niet.
De details in de game zijn fraai en divers. Van een schot hagel dat het lijf van een slachtoffer penetreert tot een brandend kantoorgebouw van waaruit Max zich door de vlammen heen een weg naar buiten tracht te banen.

Neem daarbij de filmische, deels gescripte setpieces (hangend aan een kraan of rijdend in een enorme stadsbus en ondertussen je guns legend) en je begrijpt dat Max cynischer, harder en getergder is dan ooit tevoren. En zo zie ik hem in ieder geval het liefst. ★



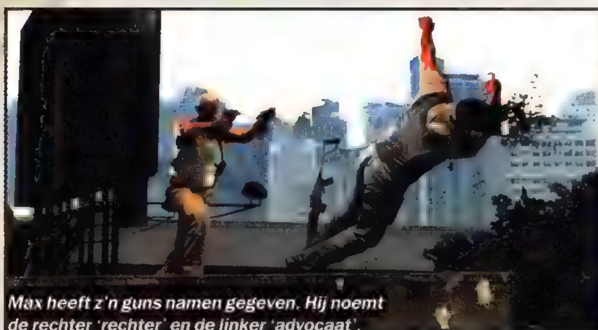
Wat zeg je, schat? Handperen uit de reclame en tostikaas? Is goed. Hebben we nog ketchup? Oke ben met een uurtje thuis, het schiet hier lekker op.



Met al die covermogelijkheden, heb je eigenlijk alleen maar een kogelvrije mouw nodig.

Weetje • Weetje

Rockstar wilde de stem van Max eigenlijk niet opnieuw door James McCaffrey laten doen, maar kwam daar gelukkig op terug. Niemand kan zo getergd een voice-over inspreken als hij...



Max heeft z'n guns namen gegeven. Hij noemt de rechter 'rechter' en de linker 'advocaat'.



VERWACHTING JAN:

Het choreograferen van je eigen shootouts blijft koning in Max Payne 3. En of de game zich in New York, São Paulo of Almere afspeelt, maakt dan geen snars meer uit. Max is back!

- Kale Max is cooler dan ooit.
- Hard & cynisch verhaal.
- Stijlvolle actie komt filmisch in beeld.
- Grafische glitches en kleine slordigheden.

THIRD-PERSON SHOOTER
ROCKSTAR
MAART 2012















Razer Chimaera
5.1 Wireless Gaming Headset

THE COMPETITIVE EDGE IN CONSOLE GAMING

- True-to-life 5.1 surround sound
- Interference free lag-less 5.8Ghz wireless connection
- Compatible with Xbox 360® and PC

Available at:

SATURN MediaMarkt bol.com consoleshop.nl LAUNCH NEDGAME

eu.razerzone.com/chimaera

SKYRIM



HET DAGBOEK VAN FJORROD HEIDMIR

Tijdens zijn speurtocht naar de geschiedenis van Skyrim stuitte Ward in de donkere krochten van de bibliotheek in Winterhold op een nooit eerder gepubliceerd dagboek van Fjorrod Heidmir. Hiermee leerde hij de inwoners van Skyrim ineens een stuk beter kennen en begrijpen.

Burgeroorlog

Ooit leefde mijn volk, de Nords, in het nu vergeten Atmora, het continent ten noorden van Tamriel en de Sea of Ghosts. Het waren de tijden dat Tamriel nog geen mens gezien had en de vervloekte elfen, de Aldmeri, er nog in vrede leefden.
Het was niemand minder dan Ysgramor die, toen de Grote Burgeroorlog begon, iedereen verzamelde die in vrede wilde leven, en met hen zuidwaarts over zee trok. Zo belandde ons volk in Skyrim, waar we vrede vonden, althans dat dachten we...

Genocide

We vonden een nieuw thuisland in Skyrim, dat toen nog Mereth heette, vernoemd naar de in eerste instantie zeer gastvrije Aldmeri. Verraderlijk als ze zijn, wisten we toen nog niet dat ze zich tegen ons zouden keren. Dat ze ons zouden gaan zien als een bedreiging en dat ze de toenmalige mensen, de Nedes, zouden uitroeien als ware het onkruid.
Het was ze bijna gelukt, maar Ysgramor en twee van zijn zoons overleefden de slachtpartij die de geschiedenisboeken in zou gaan als de Night of Tears. Hij en zijn zoons wisten te vluchten, terug naar het oude vertrouwde Atmora.
Hier was de rust inmiddels weergekeerd. Een rust die Ysgramor na de genocide van de Nedes in Tamriel echter niet kon vinden. Hij verzamelde zijn legendarische Five Hundred Companions en trok opnieuw zuidwaarts. Ditmaal niet op zoek naar vrede, maar dorstend naar Aldmeri bloed!



Wraak op de Aldmeri

Dat elfenbloed zou ook in grote hoeveelheden vloeien, en de Nords vestigden zich definitief in Skyrim. Andere afstammelingen van de Nedes zouden onder de naam Imperial in Cyrodiil samen gaan leven met de Aldmeri. De achterlijke Bretons die naar het westen trokken, vervuilden zelfs hun bloed door zich voort te planten met de elfen. De waanzin!
Wij Nords waren de enigen die konden overleven in de kou van Skyrim. Wij zijn de bikkels, de ware strijders van het noorden en dat heeft heel Tamriel geweten ook.
Zo heersten wij in de begindagen onder leiding van koning Vrage the Gifted niet alleen over Skyrim, maar ook over Morrowind, High Rock en het noorden van Cyrodiil. Jarenlang vochten we met andere volkeren voor land en glorie, maar onze strijdlust werd uiteindelijk onze achilleshiel.



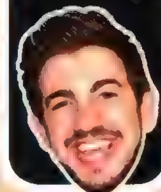
Ondergang van Skyrim

Na de dood van koning Borgas, de laatste uit de bloedlijn van Ysgramor, was het opnieuw een burgeroorlog die ons Nords de das omdeed. We bleven niet langer een onafhankelijk koninkrijk en zouden vanwege onze onderlinge strijd opgeslokt worden in het rijk van Tiber Septim, die heel Tamriel voor het eerst verenigde.
Veel Nords meldden zich aan bij het leger, waar ze meer dan welkom waren. De Imperials uit Cyrodiil lachten in hun vuistjes toen de krijgers van het noorden vóór in plaats van tegen hen vochten, en dat voor een appel en een ei. Vechten zit ons echter in het bloed, we kunnen niet zonder en daarom was het leger nu eenmaal een logische keus voor velen.
Slaven zijn we echter nooit geweest, we bleven altijd strijdbaar en zo nu en dan stond er een individu op die Skyrim als onafhankelijke staat terug op de kaart wilde zetten.



Koningin Potema

De meest memorabele van deze personen was koningin Potema uit de stad Solitude, gelegen in het noordoosten van Skyrim. Zij begon de oorlog van de Red Diamond. Ze leverde zeventien jaar lang strijd tegen de Empire, maar zou uiteindelijk toch aan het kortste eind trekken.
Haar opstand zou echter navolging krijgen in wat we nu kennen als de ondergrondse guerrillabeweging, de Hörme. Een beweging die gelooft dat Potema en haar zoon Uriel de laatste zijn in de bloedlijn van Tiber Septim en daarmee de rechtmatige erfgenamen van de troon. Een troon die tegenwoordig leeg blijft. Het koninkrijk kent namelijk al jaren geen troonopvolger en daarmee ontbreekt een echte leider.



Stuurloos

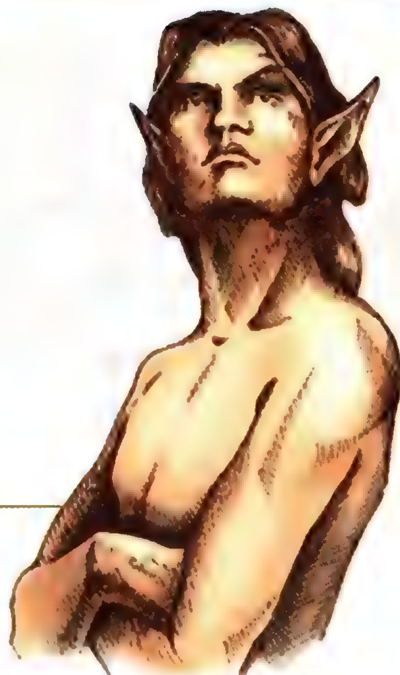
Wij Nords, en daarmee Skyrim, zijn verdeeld. Willen we deel uitmaken van een verenigd Tamriel of willen we de onafhankelijke staat Skyrim zijn? Dat laatste ligt voor velen voor de hand. Wij voelen ons immers superieur aan de andere volkeren en voeren bijvoorbeeld al jaren oorlog met de elfenneukende Bretons in Hammerfell en High Rock.

Deze verdeeldheid, deze besluiteloosheid, heeft ons echter weer gebracht bij wat de rode draad vormt in het wezen van ons volk: burgeroorlog. Altijd maar weer die burgeroorlog!



De Draak des Tijds

En juist nu kunnen we deze gewelddadige meningsverschillen niet gebruiken. De terugkeer van Alduin, de Draak des Tijds, is nakende. In Cyrodiil noemen ze hem Akatosh. Het zijn de smerige Aldmeri die deze draak aanbidden. Het is hun schuld, als deze draak terugkeert en al het leven op Nirn weg zou vagen. En dat Alduin terugkeert, is een ding waar wij Nords zeker van zijn.



Expedities naar het noorden

Ondanks een burgeroorlog en de dreiging van Alduin zijn er ook goede ontwikkelingen.

Zo worden er weer expedities naar het noorden gefinancierd. Een zoektocht die verder reikt dan de Sea of Ghost en ons mogelijk weer in contact brengt met ons moederland, Atmora. Een plaats waarover men zegt dat er niets meer leeft vanwege de kou en waar iedereen weg is getrokken richting het zuiden, naar Skyrim.

Ysmagor de lafaard

Vluchten naar het noorden, vluchten voor Alduin kan daarom niet. We kunnen niet wegvaren van dit conflict zoals Ysmagor dat ooit deed. De lafaard.

Ik zie nu pas in dat hij geen echte Nord was. Die gaan een conflict niet uit de weg. Die zijn altijd strijdbaar! Wat er ook gebeurt, Skyrim is en blijft van ons! Dat neemt geen vuile Breton of Imperial ons af. Laat staan een Bosmer, Dwemer of Aldmeri. Voor hen is het hier al helemaal te koud.

Het einde van Skyrim?

Hoe dan ook, deze oorlog maakt me radeloos. Ik ben op zoek naar iets of iemand die de wereld hoop geeft en alle volkeren met elkaar verbindt. Dat hebben we in deze tijd van crisis meer nodig dan ooit.

Een burgeroorlog mag ons dan wel gemaakt hebben tot wat we zijn, nu bestaat er een kans dat een burgeroorlog ons als volk zal vernietigen.

Maar zonder strijd zal ik nooit ten onder gaan. Ik ben immers een inwoner van Skyrim, een Nord, en dat zal ik blijven tot de dag dat ik sterf! ✖





EA WINTER SHOWCASE



Electronic Arts houdt als enige uitgever meerdere keren per jaar een showcase. Jan vloog opnieuw naar Londen om deze keer de winter line-up van de softwarereus te bekijken, en de krenten uit de pap te halen.

Het moet even spannend als uitputtend zijn om voor een bedrijf als Electronic Arts te werken; EA lijkt simpelweg geen rustige periode te kennen. Staat dit najaar volledig in het teken van FIFA 12, Battlefield 3, de nieuwe Need for Speed en Star Wars: The Old Republic, begin volgend jaar staan Syndicate, Mass Effect 3, Kingdoms of Alamur, FIFA Street en SSX alweer op het releaseschema. Het was dus spelen, spelen en nog eens spelen in Londen.

SYNDICATE (PC / PS3 / XBOX 360)

Wat: Keiharde, grimmige sciencefiction first-person shooter met een flinke scheut mindcontrol. Geïnspireerd op de tactische, strategische Syndicate-games van Bullfrog, speelt EA's Syndicate als een kruising tussen een moderne shooter met vleugjes Deus Ex, maar meer nog als een echte actie blockbuster.

Wanneer: Februari 2012

De game heeft een eigen look en feel die nog het meest in de buurt komt van een verfrissende mix tussen Blade Runner en Mirror's Edge. Gritty maar wel licht en kleurrijk dus. Als special agent dien je met alle mogelijke middelen bij concurrerende bedrijven informatie te stelen. Door vijanden en guards neer te knallen, genereer je adrenaline waarmee je speciale mindcontrol functies toe kunt passen. Zo kun je vijanden zelfmoord laten plegen, ze overhalen voor jou te vechten of hun wapens op afstand saboteren. Voorts kun je computers en machines 'overriden' ten behoeve van je eigen acties.

Je wapenarsenaal is net zo hightech. Met speciale guns lock je op vijanden waardoor schoten altijd raak zijn en je kunt zelfs om hoekjes heen knallen. Erg cool: diverse melee finishing moves zoals nekken breken, vijanden onderuit schoppen en schedels instampen.

Syndicate wordt de zoveelste shooter in een hele lange rij. Waarom geen daadwerkelijke reboot van de serie door met een echte, diepe strategygame te komen? Of zit niemand daar op te wachten?



THE SECRET WORLD (PC)

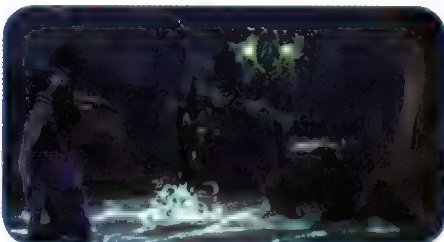
Wat: De makers van Age of Conan en Anarchy Online komen opnieuw met een MMORPG in hedendaagse setting, zwaar geïnspireerd door Magic: The Gathering maar dan zonder klassen. Spelers, uigerust met bovennatuurlijk krachten, kiezen of ze zich aan willen sluiten bij een van drie geheimzinnige facties: de Templars (Londen), de Illuminati (New York) of de Dragon (Seoul).

Wanneer: Q1/Q2 2012

De grootste vernieuwing is dat er geen klassen of levels zijn; de gameplay en combat zijn dus zuiver skill-based. Afhankelijk van de meer dan vijfhonderd skills en honderden wapens kun je dus makkelijk switchen van een melee combat-speler in een ranged combat-mage. Het is net als met de cardgame van Magic: the Gathering waarbij je steeds opnieuw de juiste kaarten kan combineren om nieuwe vaardigheden en powers te creëren.

De interface oogt zeer strak en gebruiksvriendelijk.

Zit de achterban wel te wachten op zoveel vernieuwing binnen het genre? En wat gaat de endgame-content inhouden? Wordt het allemaal niet te vrijblijvend? TSW roept ook veel vragen op.





FIFA STREET (XBOX 360 / PS3)

Wat: Reboot van de straatvoetbal spin-off van FIFA, alleen deze keer zonder de cartoony vormgeving en, gelukkig, zonder de overdreven fantasy moves.

Wanneer: Maart 2012

Dit is de ideale couch footie. Waar het met FIFA 12 hard werken is voor je goals, grossiert FIFA Street in speelplezier en het dissen van je tegenstander.

Met kleine teams, compacte veldjes en een keur aan moves, panna's en andere trucjes (allemaal realistisch, nooit over de top) trakteer je iedereen op smakelijke gallery play. Het ingame dissen van je maat naast je op de bank was nog nooit zo leuk. Bovendien zitten alle bekende teams, speelmodi en licenties van FIFA 12 ook in FIFA Street.

FIFA Street is typisch zo'n game die in je eentje snel verveelt.





SSX
(PS3 / XBOX 360)

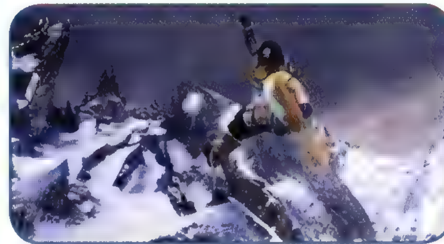
Wat: De langverwachte terugkeer van de geliefde, larger than life snowboardgame SSX.
Wanneer: Februari 2012



SSX is terug en dat zullen we weten. De bergen zijn hoger dan ooit en je krijgt de meest bizarre afdalingen voor je kiezen. Je racet voor de snelste tijd (Race It), voor de meeste stunts (Trick It) of puur om te overleven (Survive It).
Vooral die laatste variant is waanzinnig. Zo moet je in verschillende Deadly Descents lawines voorblijven, door pikdonkere ijsgrotten boarden of over gapende ravijnen jumpen (zwevend met je windsuit!).
De layout van de tracks is waanzinnig waarbij er altijd meerdere routes mogelijk zijn.



Het spel lijkt meer vergevingsgezind dan voorheen omdat je niet of nauwelijks van je board kunt vallen.
De graphics vielen een tikje tegen.







★ NEED FOR PU-TV

Jan en Ward maakten in Londen maar liefst twee items voor PU-tv over de verschillende spellekes van EA.
Check: pu.nl/eashowcase



CHECK ONLINE het dikke item op: PU-TV!



MASS EFFECT 3
(PC / PS3 / XBOX 360)

Wat: Derde deel van de epische sciencefiction action-RPG trilogie van grootmeester BioWare. In Londen mochten we de co-op mode spelen voor vier man, die nog het meest weg heeft van een Survival modus waarin vier spelers in allerlei maps golven vijanden van zich moeten afslaan.
Wanneer: Maart 2012



Je mag zelf met verschillende rassen en klassen spelen (Soldier, Infiltrator, Engineer en Sentinel) en die zijn lekker divers. Door veel ervaring op te doen en te levelen in multiplayer, beïnvloed je tevens de singleplayer door aldaar voor Commander Sheppard aanvullende goodies vrij te spelen.



Co-op voor vier man is vermakelijk maar ook hectisch. En heeft de game het überhaupt nodig?





NEED FOR SPEED: THE RUN
(3DS / PC / PS3 / WII / XBOX 360)

Wat: Need for Speed: The Run is een race van San Francisco naar New York waarbij je op de hielen wordt gezeten door de maffia, de politie en concurrerende racers. Een racegame met een heus verhaal dus!
Wanneer: Out now



NFS: The Run is arcade, fun en filmisch en laat je heerlijk racen met nog heerlijkere bakken. Doordat je cross country door heel Amerika rijdt, en onder andere stopt in steden als Detroit, Las Vegas en Denver, verandert de omgeving en dus je rijstijl voortdurend mee. Nitro boosts en punten scoren met driften, tegenliggers op een haartje missen en spectaculaire inhaalmanoeuvres zorgen dat de adrenaline voortdurend door je lijf pompt.



Grafische verschillen tussen de levels. Als de onderdelen te voet slechts vijf procent van de game bedragen, waarom zou je die er dan überhaupt in stoppen?





PANDA'S STELEN DE SHOW



Een festival dat sneller uitverkocht is dan Lowlands, waar mensen zich massaal uitdossen als game-character en iedereen het laatste nieuws van Blizzard te weten komt? Welkom bij BlizzCon! Maarten was er bij in Anaheim en Ward keek mee op de live stream vanuit Nederland.



Tjonge jonge, ik zet mijn eerste stapjes op de beursvloer in het Anaheim Convention Centre, en besef ineens dat ik omringd ben door gasten die wellicht nog grotere nerds zijn dan ik. Ik kon de mensen die géén gameshirt droegen op de vingers van één hand tellen, en da's toch knap met zo'n 26.000 bezoekers.

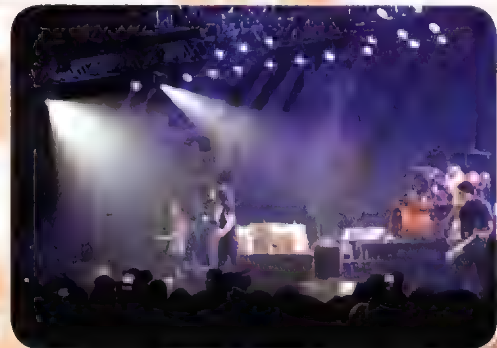
Ik verbaasde me nog meer over het feit dat er ook nog eens verschrikkelijk veel chicks rondliepen! Oké, je begrijpt vermoedelijk dat ze niet allemaal even aantrekkelijk waren, maar dat er zoveel meisjes Blizzard-games spelen! M'n bek viel ervan open.
Het mooie - vergeef me m'n geekness - was dat de meesten ook nog verkleed waren! Het had vast iets met de costume contest te maken die later zou plaatsvinden.

Gratis Diablo III

Hoe dan ook; ik was naar BlizzCon gegaan om daar het laatste nieuws over de in productie zijnde Blizzard-games op te pikken, en gelukkig kwam dat nieuws al snel. Amper twee minuten nadat Blizzard-baas Mike Morhaim de openingsceremonie startte, vertelde hij het muisstille publiek dat World of Warcraft spelers een gratis digitale versie van Diablo III krijgen! Je moet daarvoor wel een jaarabonnement op de succesvolle MMO nemen, maar het brengt verder geen extra kosten met zich mee.
Hoewel het publiek hiervan spontaan een orgasme kreeg, is het natuurlijk op twee manieren een handige move van Blizzard. In de eerste plaats raken ze zo minder WoW-spelers kwijt vlak voor een uitbreiding en daarnaast zijn ze ook nog eens verzekerd van een vaste hoeveelheid 'verkochte' aantallen Diablo III.
Om het de WoW-spelers nóg aantrekkelijker te maken, krijgen de mensen die de annual pass kopen enkele









Monk & Panda weetjes

- Panda's hebben een zesde vinger.
- Panda's worden gemiddeld zo'n vijftien jaar.
- Monks hebben Chi als energy en Jab dat dark en light forces genereert.
- Het nieuwe Panda-continent geeft ons vijf nieuwe zones.
- Panda's eten bamboe. Zo'n 12-15 kilo per dag.
- Daar doen ze ongeveer 11 uur over.
- Panda's zijn overigens helemaal niet zo lief als ze er uitzien. Het zijn roofdieren en ze kunnen mensen aanvallen.
- Monks gebruiken leather met agility voor tanken, melee en leather met intellect voor healers.
- Goblins en Worgen kunnen geen Monk worden.
- Racials van Pandaren: voedselbuffs zijn 200%, cooking skill heeft +15, rested experience duurt dubbel zo lang en gehalveerde health loss bij vallen.
- Er wordt beweerd dat het woord panda een verbastering is van de naam in het Nepalees poonya.
- En dat betekent dan weer bamboe-vreter.
- Pandaren kunnen geen druids, paladins, warlocks of death knights worden.
- Brewmaster is de tank spec van een Monk.
- Mistweaver de healer spec van een Monk.
- Windwalker is de melee dps spec van een Monk.



Grote vernieuwingen

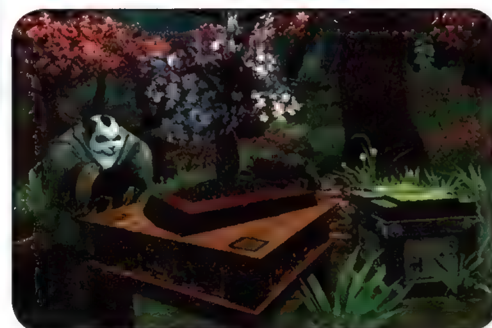
Naast de nieuwe gebieden, het verhogen van de levelcap, het nieuwe ras en de nieuwe klasse, is er nog meer versheid in Mists of Pandaria.

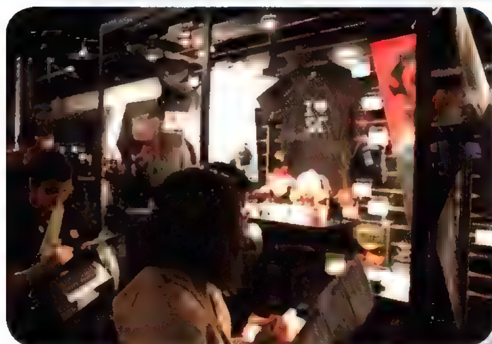
- Het talentensysteem slaat totaal een andere richting in. Alles wordt overhoop gehaald! Hiermee vernieuwt Blizzard een core gameplay-element dat invloed heeft op de speelstijl van alle klassen. Een enorm grote en ingrijpende verandering!
- Er komen Challenges in WoW. Je moet bijvoorbeeld zo snel als je kunt een dungeon uitspelen en daar voor krijg je dan een medaille - afhankelijk van het resultaat- en andere beloningen. Via leaderboards wordt bijgehouden wie de beste van je guild/maatjes is.
- De mini-pets die WoW al jaren heeft (sommige mensen verzamelen ze) krijgen een rol in een tactische, turned-based minigame. Je kunt deze kleine companions laten vechten tegen die van andere spelers. Ze levelen hierdoor en krijgen abilities. Je kunt ze ook nog een naam geven en customizen. Het lijkt Pokémon wel.
- Blizzard introduceert een nieuw gameplay onderdeel dat door het leven gaat als PVE Scenarios. Je krijgt met een aantal spelers een paar korte opdrachten die bestaan uit verschillende stages. Dit vindt plaats in mini-dungeons en kan met een grote groep, maar ook met een kleine groep spelers worden uitgevoerd. Het zou groepquests moeten vervangen.
- Mists of Pandaria zal negen nieuwe dungeons bevatten, waarvan zes op Pandaria. Scholomance en Scarlet Monastry (twee vleugels) zullen beschikbaar zijn in Heroic mode. De lancering van de uitbreiding brengt drie raids met zich mee.
- Nieuwe battlegrounds, arena's, facties, wapens, mounts en BERGEN aan andere verse shit.


Scan de code voor onze WoW-trailer.



Panda's zijn toch hele lieve beestjes, hoe kunnen die in hemelsnaam cool zijn?
Toen ik daarna de eerste twee screenshots zag, kreeg ik net als vele anderen een Kung Fu Panda gevoel. Panda's in World of Warcraft? Zijn ze helemaal leip in de kop geworden!?





ingame extra's, waaronder Tyrael's charger (een hele coole Mount) en ben je ook gegarandeerd van deelname aan de bèta van de volgende WoW expansion.

Mists of Pandaria

Word of Warcraft expansion? Jazeker, een paar minuten nadat gamedesigner en mede-eigenaar Chris Metzen de toespraak overnam, kondigde hij de verwachte vierde expansion aan van de inmiddels zes jaar oude WoW-game. Mists of Pandaria gaat het heten, een naam die al maanden op fora de ronde deed, maar door tweinigen voor waar werd aangenomen. Blizzard laat ons in deze uitbreiding kennismaken met het eerste speelbare neutrale ras: de Pandaren. Eigenlijk zijn het gewoon panda's; vredelievende beesten die nergens een fuck mee te maken willen hebben en lekker hun eigen ding doen. Ze houden ervan om te drinken, te eten en hier en daar een zen-momentje te pakken. Een beetje zoals Wouter de hele dag.

Panda's!?

Panda's? Ik merkte dat ik lichtelijk teleurgesteld was toen ik de woorden van Chris Metzen liet bezinken.

Nou ja, dat valt eigenlijk allemaal wel mee. In Warcraft III hebben we ook al eens kennisgemaakt met dit ras; verhaaltechnisch doet Blizzard dus helemaal niets vreemds. Sterker nog; ze wilden aanvankelijk in de eerste uitbreiding (The Burning Crusade) de Pandaren al als Alliance ras toevoegen, maar hebben toen uiteindelijk toch voor de Dreanei gekozen. »



Diablo III

Diablo III gaat 2011 niet meer redden en zal pas begin 2012 uitkomen. Daar moeten we het mee doen, want de hack en slash van Blizzard waar je gegarandeerd een muisarm van oploopt, kreeg op Blizzcon 2011 nog steeds geen releasedatum. Wat we wel kregen? Veel nieuwe informatie over de verhaallijn en multiplayer en een prachtige trailer (die je via de QR-code hieronder kunt checken).

In Diablo III draait alles om de Black Soulstone. Niemand kent het geheim van de steen en tijdens Blizzcon 2011 werden we eerlijk gezegd nog niet veel wijzer.

Nadat je in Diablo II al vijf van de zeven oerdemonen hebt verslagen, blijven er in Diablo III nog twee over: Belial en Azmodan. De laatste kent de geheimen van de Black Soulstone wel, en zal alles doen om deze in handen te krijgen. De grote vraag is nu natuurlijk of het hem lukt of dat jij hem op tijd weet te stoppen. Wat er ook gebeurt, dat je hordes monsters mag afslachten voordat je het einde van de game bereikt, is een ding dat zeker is. Evenals een lamme vinger van het klikken.

Heb je de singleplayer uitgespeeld? Geen zorgen; dan begint Diablo III pas. Er zijn nog drie andere moeilijkheidsgraden: Nightmare, Hell en Inferno. Op Normal vind je namelijk maar dertig procent van alle items, dus het loont om te blijven spelen. Zeker als je een kans wilt maken in de 4vs4 multiplayer.

In speciaal daarvoor gecreëerde multiplayer arena's speel je potjes van tien minuten en gaat het erom wie er de meeste kills maakt als team. Goede gear is daarbij essentieel en laat het zoeken daarnaar nu iets zijn dat Diablo III zo leuk maakt!

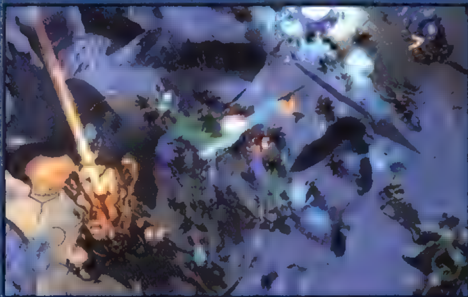





Scan de code voor de Diablo III-trailer.

StarCraft II: Heart of the Swarm

Al het goede komt in drieën. Het is daarom niet zo gek dat StarCraft II is opgedeeld in drie delen. In het eerste deel, Wings of Liberty, dat in de zomer van 2010 uitkwam, konden we al genieten van de Terran campaign.
Op Blizzcon 2011 draaide echter alles om Heart of the Swarm, de eerste uitbreiding die volledig in het teken staat van de Zerg. Dit nieuwe deel komt hopelijk al in 2012 op de markt en zal een hoop verandering met zich meebrengen.
Zo werkt de campaign van HotS heel anders dan die van WoL en zal deze ook iets korter worden. Daar waar je in het eerste deel nog geld verdiende om units in te huren of te upgraden, ga je in HotS je leger laten evolueren. Dit doe je onder andere door hele planeten te vernietigen onder leiding van de oude Queen of Blades, Kerrigan. Zij zal de confrontatie aangaan met haar verleden en de Zerg wederom onder zich verzamelen om wraak te nemen op Mensk.
Het evolueren van de Zerg gaat op verschillende manieren. Zo kun je bijvoorbeeld individuele units in drie fasen laten evolueren, waarbij je in de derde fase moet kiezen uit twee opties. Zo kan een Zergling veranderen in een Raptor of een Swarmling. Raptors kunnen op hoger gelegen terrein springen zoals de Terran Reapers. Swarmlings komen binnen één seconde al met z'n drieën tegelijk uit een ei in plaats van met z'n tweeën. Je hoeft echter niet blind te kiezen; je speelt eerst een missie waarin je beide versies kan uitproberen.





Ook de multiplayer gaat aardig op de schop. Zo worden er acht nieuwe units geïntroduceerd en zullen er ook units verdwijnen zoals de Carrier, Mothership en Overseer. Een van de leukste nieuwe units is de Replicant van de Protoss. Met deze unit kan je geen reet, behalve een unit van de tegenstander kopiëren. Doe je dat bijvoorbeeld met een SCV van de Terran, dan kun je een Command Center bouwen en vervolgens de rest van alle Terran-gebouwen en -units. Zo kun je straks met een beetje creativiteit als Protoss gewoon switchen naar Zerg of Terran!


Scan de code voor een trailer van SCII





De openingsceremonie ging na een flinke dosis info over Mists of Pandaria door met nieuwe shit over Diablo III en StarCraft II Heart of the Swarm (zie kaders) en zelfs over Blizzard DOTA, maar ik liet het allemaal langs me heen gaan, want het bleef maar doormalen dat we in de komende WoW-uitbreiding overspoeld worden door... panda's!

Monniken dan!

Nog steeds wat aangedaan, begaf ik me na de BlizzCon-opening naar een ruimte waar ik fonkelnieuwe Pandaren kon aanmaken en zo het startgebied van de harige viervoeter kon ontdekken.
Toen ik het character creation scherm zag, verdwenen m'n twijfels als sneeuw voor de zon. Daar stond gewoon een kekke panda enorm cool te doen, te wachten tot ik hem een naampje gaf en op 'Enter World' klikte. Ik noemde 'm Kungfupanda, maar die naam was al bezet. Het werd dus gewoon even 'fdgsdfsdfsdf' omdat ik geen zin had om over een andere naam na te denken. Mijn tijd was niet ongelimiteerd, dus ik moest asap aan de slag.
Ik maakte een Monk, want naast een nieuw ras, introduceert Mists of Pandaria ook een nieuwe klasse. De Monk beheerst de martial arts vechttechniek maar al te goed en beschikt zodoende over sterke hand-to-hand combat-skills en kan rake klappen uitdelen met flying kicks. Monniken kunnen een rol vervullen als tank, healer of mêlee combat. Het grappige is dat ze geen auto-attack hebben en dat je dus voor elke klap die je uitdeelt een knop moet indrukken. Het lijkt Street Fighter wel.

Een reuzenschildpad

Het land waar de 'meest bedreigde diersoort' vandaan komt, heet Pandaria. Een prachtige, mystieke Oosterse omgeving met tempels, bloesem aan de bomen, watertjes en kraanvogels; het plaatje klopt precies en Blizzard heeft het helemaal de kenmerkende huisstijl-osaus gegeven zodat het in World of Warcraft past alsof het er altijd al in gezeten heeft. Het komt op geen enkele manier ongeloofwaardig over in een fantasiewereld die toch al uit gnomes, trollen en taurens bestaat.
Als level 1 panda begin je op The Wandering Isle. Je kunt spelen als hunter, shaman, mage, priest, warrior, rogue of monk.
Na iets meer dan een uur spelen en vele, afwisselende quests gedaan te hebben, bereikte ik level 10.
De Monk heeft enorm leuke abilities en voelt fris aan.





Contests

Blizzard vindt het leuk om bezoekers uit te dagen om wat creatiefs te doen, en daarom zijn er elk jaar prijzen voor bezoekers die het beste costume hebben, en winnen mensen die het beste ingame dansje kunnen doen. Ik dacht, ik maak er wat foto's van.



In een antieke luchtballon vloog ik weg van het beginnersgebied, en zag op de achtergrond dat het land op een gigantische schildpad lag. Panda's, reuzenschildpadden... het moet niet gekker worden!
Vervolgens moet de speler kiezen of hij zich aansluit bij de Horde of de Alliance. De rest van het levelproces kennen we, totdat we bij level 85 zijn en ons opmaken om naar level 90 te gaan in een nieuw continent, want dat gaan we doen in Mists of Pandara. Ik heb er nu al zin in!



REVIEWBLAD

TOPSCORE

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
(PAG 052)





VALSE VERZAMELGAME

SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE
(PAG. 069)

VOLVETTE GAME

BATMAN: ARKHAM CITY
(PAG 066)





TOTAAL VERKNIPTE GAME

SAINTS ROW: THE THIRD
(PAG. 072)

Mijn 5 centen - Lekker hoor, zo'n vakantietje naar China, maar dat betekent wel dat je even een maandlang nauwelijks met je smoel in de PU staat! Deze editie maak ik het weer goed, door de halve maand met m'n zak in de States te hangen voor afschuwelijk dikke trips... waardoor ik helaas de review van de vetste game van het jaar misliep. Maar dat, beste PU-lezers, is het leven: je moet kiezen of delen, wat we deze maand qua games trouwens ook moeten doen. HOLY FUCK, wat een overdosis!!! Uit paniek, omdat ik gewoon niet wist wat ik moest kiezen, ben ik maar The Sims 3: Pets gaan spelen. Inderdaad, dat is hetzelfde als een konijntje dat in het licht van autokoplampen verstijft van angst denkt: 'Waar moet ik heen!? Oké, ik blijf wel hier hangen.' *SCHPLETT!* Daar komt Skyrim die het arme konijntje volledig plat rijdt... En hij had nog zoveel games willen uitspelen! Ach, de tragiek van het alles. - Wouter

- GOLD AWARD * THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
- *X MEN: DESTINY
- GOLD AWARD * CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
- *RAYMAN ORIGINS
- * NEED FOR SPEED: THE RUN
- GOLD AWARD *ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS
- GOLD AWARD *BATMAN: ARKHAM CITY
- * SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE
- * SAINTS ROW: THE THIRD
- *SONIC GENERATIONS
- GOLD AWARD * BATTLEFIELD 3
- *SUPER MARIO 3D LAND
- GOLD AWARD * FORZA MOTORSPORT 4
- *RATCHET AND CLANK: ALL 4 ONE
- * GUNSTRINGER
- *TROPICO 4
- * THE SIMS 3: PETS



GOLD AWARD

THE ELDER SCROLLS V
SKYRIM

Vergeet het multiplayergeweld van Call of Duty, Battlefield en Gears of War, de 'korte' singleplayer avonturen van Batman, Drake en Ezio, en vergeet vooral even je sociale leven, want het is tijd om met Ward op drakenjacht te gaan in Skyrim!

HET STAAT IN DE STERREN GESCHREVEN

In Skyrim is het klassensysteem volledig op de schop gegaan. Er bestaan gewoonweg geen klassen meer!
Je kunt de game spelen zoals jij dat wilt en je wordt vervolgens beter in de skills die bij jouw speelstijl passen. Dat voelt een stuk vrijer kan ik je vertellen, want je hebt niet meer het gevoel dat je al aan het begin van de game een speelstijl moet kiezen waar je de rest van het spel aan vastzit.
Daarnaast zijn er in Skyrim perks toegevoegd. Deze vormen per skill een sterrenbeeld en bieden spelers de mogelijkheid om zich toch nog enigszins te specialiseren. Zo kan je bijvoorbeeld perks unlocken voor smithing, waardoor je als je deze skill maximaal hebt uitgebouwd, dragon weapons en armor kan maken.
De zinloze skills athletics en acrobatics uit Morrowind en Oblivion, die je kon verbeteren door simpelweg te rennen en te springen, hebben ze in Skyrim gelukkig achterwege gelaten.



Eigenlijk is het een klein wonder dat je nu een review leest van The Elder Scrolls V: Skyrim. Dat heeft niet zozeer te maken met de strikte deadlines van Ed of het nog net op tijd arriveren van de game, maar meer met het feit dat ik bijna vergeten was de tekst te schrijven!
Ik ben tijdens mijn speelsessie zo volledig verslaafd geraakt aan de opvolger van Oblivion dat ik alles en iedereen om me heen vergat. In drie dagen heb ik een dikke dertig uur doorgebracht in de noordelijkste provincie van Tamriel en mijn controller neerleggen om een review te schrijven, dat kwam gewoon niet bij me op. Verder spelen, dat was mijn missie, want in dertig uur kun je de hoofdverhaallijn van deze game wel uitspelen, maar dat betekent niet dat je dan klaar bent. Verre van dat zelfs.
Als Ed mij niet zaterdagavond om 23.00 uur gebeld had, en ik daardoor uit mijn roes werd opgeschrikt, had ik vermoedelijk iets heel anders moeten schrijven dan deze review, en wel m'n ontslagbrief. Saved by the bell dus, letterlijk en figuurlijk.

Skyrim here I come!

Zoals je gewend bent van een Elder Scrolls game, begin je je avontuur als gevangene. Je toekomst lijkt uitzichtloos en dat is in dit geval nog een understatement, want je staat op het punt door een beul naar een hakblok te worden geleid.
Ontsnappen lijkt ditmaal geen optie: niet voor jou en ook niet voor je beroemde medegevangene, Ulfric Stormcloak, de man die de koning van Skyrim heeft vermoord in een mislukte poging om de macht te grijpen.
Op het moment dat je je hoofd neerlegt en de dood in de ogen kijkt, breekt de pleuris uit. Er verschijnt plotseling een draak boven de mensenmassa! Iedereen is in paniek en jij weet van de chaos gebruik te maken door te vluchten en je eerste stappen in Skyrim te zetten.



Vanaf dat moment is de keuze aan jou. Je bent een vrij man. En geloof het of niet; alles wat je ziet, daar kun je naartoe!

Vragen

Je wordt echter niet helemaal aan je lot overgelaten. Je krijgt een eerste opdracht die het begin vormt van het hoofdverhaal. Daarin ga je op zoek naar de oorzaak van de terugkeer van de draken.

Weetje • Weetje

Skyrim verschijnt ondanks z'n immense wereld gewoon op één disc op de Xbox 360. Het is wel slim om de game even te installeren op de harde schijf.



Da's een hele bijzondere steen, gemaakt door het volk der Didoiten.

Deze wezens zijn namelijk duizenden jaren geleden verdwenen en nooit meer teruggezien, en precies op het moment dat jij op het punt staat je hoofd te verliezen, duikt er ineens eentje op. Dat kan geen toeval zijn geweest. Kwam het door jou? Of kwam hij misschien voor Ulfric Stormcloak?
Kortom; de komst van de draken roept veel vragen op en het is tijd om op onderzoek uit te gaan.

Uncharted: Skyrim

Hoe je speurtocht verder verloopt, ga ik natuurlijk niet verklappen; al weet ik zeker dat je met volle teugen van het verhaal zult genieten.

Weetje • Weetje

Kon je in Oblivion een vampier worden, in Skyrim heb je weerwolven! Maar wees gerust, ook de vampiers zijn weer van de partij.



Zo pakte ik laatst ook het stuur van m'n fiets vast, heb ik een week vloeibaar voedsel moeten eten.

In de voorganger van Skyrim, Oblivion, was ik niet altijd even gecharmeerd van het hoofdverhaal (poorten naar de hel en donkere grotten) maar de hoofdverhaallijn in dit vijfde deel van The Elder Scrolls-saga wist me van begin tot eind te boeien. Ik moest en zou achter de oorzaak van de terugkeer van de draken komen en dat zorgde voor een ongezonde nieuwsgierigheid die me door liet spelen tot diep in de nacht.
In die kleine uurtjes beleefde ik een van mijn mooiste momenten in de game (tot nu toe), tijdens de Alduin's Wall-quest.
Daar waande ik me al puzzelend even een schatzoeker in een Uncharted game. Dat een non-lineaire game met een volledig open wereld er zo goed uit kan zien en je zo mee kan sleuren in het verhaal, dat wil wat zeggen.
Over mooie momenten gesproken; tijdens een van mijn queesten beklom ik de hoogste berg van Skyrim en keek al klimmend af en toe over het landschap uit. De blaadjes en sneeuwvlokken dwarrelden voorbij en het uitzicht was werkelijk magnifiek! De rillingen van genot liepen over m'n rug.

> **"Dé singleplayer-ervaring van 2011."**

Afleiding

Die dertig uur die het zo ongeveer gaat kosten om de hoofdverhaallijn door te spelen, zal slechts een fractie zijn van de tijd die je in deze game gaat steken, dat durf ik wel te voorspellen. Er is namelijk zó veel afleiding te vinden in de steden, dorpen en de wildernis...
Zo zijn er de vier guilds: de Companions, het College of Winterhold, de Thieves Guild en de Dark Brotherhood, die ieder in principe elk een eigen verhaallijn representeren. Daarnaast zijn er allerlei conflicten om je mee te bemoeien, demonen om te aanbidden en schatten om te zoeken.

En wie denkt dat je die zaken makkelijk kunt negeren, heeft het goed mis. In Skyrim hoef je

Weetje • Weetje

Er zijn in Skyrim meer dan 120 dungeons te bezoeken en te onderzoeken!

namelijk niet eerst iemand aan te spreken voordat ze tegen jou beginnen te ouwehoeren. Je zit weliswaar niet meteen ongevraagd in een gesprek, maar je bent bijvoorbeeld wel ineens (ongewild) toeschouwer van een executie of er wordt naast je op straat iemand neergestoken of je luistert zomaar een interessante conversatie af. Tja, en dan wil je toch wel even weten wat er precies gaande is, en zit je voor je het weet in een quest of questlijn die een uur of langer duurt.

»



Dreiging hangt overal in de lucht. Zelfs de bomen deinzen achteruit.





Weetje • Weetje

De boeken in Skyrim kun je beter niet links laten liggen. Door ze te lezen vergroot je je skills, en kun je de locatie van legendarische wapens achterhalen of achtergrondkennis opdoen over de spelwereld.



Meneer Hals was een driesterrenkok, iedereen kende hem onder de naam Kok Hals.

Wereld van conflict

En alsof dat allemaal nog niet genoeg is om je van de hoofdverhaallijn af te leiden, is er ook nog eens een burgeroorlog gaande. Een gewapend conflict dat gestart is door je ex-medegevangene Ulfric Stormcloak. Je kunt je bij hem aansluiten als je van mening bent dat Skyrim onafhankelijk moet zijn van de Empire, maar vind je dat heel Tamriel onder de Empire moet vallen, dan sluit je je juist aan bij Ulfrics tegenstanders, en zul je hem het leven zuur trachten te maken.

Overigens hoef je die keuze niet te maken; niets hoeft immers in Skyrim. Je kan alle quests doen van de guilds, je aansluiten bij een van de strijdende partijen in de burgeroorlog, maar als je besluit om je alleen op de mainquest te focussen dan kan dat ook, al kan ik me bijna niet voorstellen dat je al die verleidingen kunt weerstaan.



Geen foute keuzes

Bij mij ging het in ieder geval al snel mis. Zo belandde ik van de ene quest in de andere en liet ik de hoofdverhaallijn regelmatig voor wat ie was. En dat is wel erg fijn aan Skyrim. Je kunt een verhaallijn of quest zo lang laten liggen als je wilt en 'm gewoon weer oppakken als je daar zin in hebt.

Ook kun je eerst de hoofdverhaallijn uitspelen en daarna verder gaan met de rest. Het is namelijk niet zo dat door de ene quest te doen, de andere verdwijnt of niet meer kan. Nou ja, dat is bijna helemaal waar; één keuze is definitief, en dat is welke kant je kiest in de burgeroorlog, die keuze moet je dan ook weloverwogen maken.

Drakenjacht

Uit alle mogelijkheden aan avonturen moest ik er een selecteren om met jullie te kunnen delen, en daarvoor koos ik uiteindelijk de drakenjacht.

Zoals je wellicht weet, ben jij in Skyrim de eerste dragonborn sinds Tiber Septim, en je kunt dan ook de drakentaal spreken. Dit doe je in de vorm van shouts. Deze laten je bijvoorbeeld ijs of vuur spugen, je over een korte afstand super snel sprinten of betoveren je wapens voor een korte tijd.

De shouts komen in drie delen en er zijn er nogal wat om te verzamelen, en dat gaat niet vanzelf. Eerst zal je een steen moeten vinden waarin de shout gebeiteld staat en vervolgens heb je een drakenziel nodig om deze te leren. Het is daarom wel handig dat er bij de bovengrondse stenen altijd een draak aanwezig is om deze te beschermen.



Weetje • Weetje

Wist je dat we ruim vijf jaar geleden de voorganger van Skyrim, Oblivion, op onze cover hadden? En dat in datzelfde nummer een brief van een zekere Ward Geene in de Yo!Post stond?

Vechten als een baas

Zo'n draak omleggen is echter sneller gezegd dan gedaan. Wat een krengen zijn dat! Als je geen dekking zoekt, zul je al snel het loodje leggen.

Nu moet ik wel toegeven dat je gaandeweg de game een methode ontwikkelt waardoor die gevechten steeds makkelijker worden, maar elke keer als je een draak

RADIANT QUEST-SYSTEEM

Vergeleken met Morrowind en Oblivion heeft Skyrim een dynamischer quest-systeem. Bethesda heeft speciaal voor Skyrim het Radiant Quest-systeem ontwikkeld, dat ervoor zorgt dat een quest zich aanpast aan de speler.

Zo selecteert de game bijvoorbeeld geen standaard dungeon voor een sidequest, maar wordt er gekeken naar wat je als speler voor skills en dergelijke hebt, en wordt daar een bijpassende, nog niet uitgespeelde, dungeon bij gezocht.

Dit zorgt ervoor dat een dungeon bijna nooit te makkelijk of te moeilijk is en je altijd uitdaagt.



Aan welke actrice is deze screen een eerbetoon?

Inkijk onder het rokje, stenen op de grond en een steekwapen in beeld: Sharon Stone!

doodt, blijft het een voldaan gevoel geven. Genoeg reden dus om te blijven uitkijken naar die gevechten met de draken, die je als een soort van tussenbazen kunt beschouwen. Het is in ieder geval een hele verbetering ten opzichte van die vervelende Oblivion-gates uit het vorige Elder Scrolls deel.

Hersenloze A.I.

Het is echter niet alles goud wat er blinkt in Skyrim. Zo is de A.I. een van de mindere onderdelen van deze game. Geregeld staat er iemand waarmee je samen op pad gaat in de weg als je door een deur wilt lopen, of hebben ze moeite om je te volgen.
Jammer, maar ergens wel begrijpelijk als je bedenkt dat de enorme spelwereld die Bethesda heeft gebouwd volledig open is: je kunt werkelijk gaan en staan waar je maar wilt. De mindere A.I. kun je echter ook in je voordeel gebruiken. Zo hebben sommige vijanden wel eens moeite met de weg vinden en blijven ze soms ergens steken waardoor ze een makkelijke prooi worden.
Ook het welbekende trucje waarbij je door een deur naar een andere omgeving gaat, werkt nog steeds. Je vijanden zullen je dan meestal niet volgen, zodat je in alle rust kunt healen. Ga je dan weer terug door de deur, dan lijkt er niets aan de hand en hebben je vijanden nog steeds de schade die je ze zojuist hebt toegebracht. Een beetje cheaten dus.

Houterige gevechten

Iets anders dat me in het begin een beetje tegenstond was de combat. Sinds ik Dark Souls heb gespeeld, ben ik toch een hoger niveau gewend van gevechtsmechanieken.
In Skyrim voelt het vechten wat 'indirect' aan. Zo had ik een beetje het gevoel te 'zweven' door de wereld in plaats van moeilijk en zwaar te lopen zoals je zou verwachten met heavy armor aan. Wat dat betreft is er niet veel veranderd ten opzichte van Morrowind en Oblivion. Op een gegeven moment wen je natuurlijk wel aan die aparte manier van vechten en valt het uiteindelijk allemaal reuze mee. Nieuw is 't feit dat je nu kan dual wielden. Dit betekent dat je in je linkerhand een spell kan hebben en in je rechterhand een zwaard. Zo bestookte ik meestal met mijn linkerhand mijn vijanden met vuur, terwijl ik met het zwaard in mijn rechterhand rake klappen uitdeelde. Dat voelt heerlijk.

Skyrim leeft

De (milde) kritiek op de A.I. en de combat vallen natuurlijk compleet in het niet bij de pracht van de wereld van Skyrim. Het oog voor detail is overal aanwezig. Iedere dungeon die ik inging, was anders en een bijzondere ervaring. Iedere stad, verlaten huisje of bergpas geeft je het gevoel dat de wereld van Skyrim leeft.
Er is ziekelijk veel te doen en te beleven en iedereen die op zoek is naar de beste singleplayer-ervaring van het jaar mag deze game dan ook niet laten liggen. Meer waar voor je geld zul je in 2011 niet krijgen van een singleplayergame.

SCORE 96

Met gemak dé singleplayer-ervaring van 2011 te noemen dankzij een prachtige wereld, innemende verhalen en een enorme berg interessante content om je vele, vele uren mee te vermaken. Fuck die shooters, het is tijd om op drakenjacht te gaan!

WARD

In dertig uur ben je wel door de hoofdverhaallijn heen, maar je bent gek als je het daarbij zou laten.

200+ UREN

18

BASICS

ACTION RPG
BETHESDA GAME STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

X-MEN DESTINY



Soms doet het Wouter gewoon oprecht pijn als een game tegenvalt, vooral als het om een titel gaat als X-Men Destiny, eentje waarvan het specifieke (sub)-genre slechts eenmaal per twee jaar het levenslicht ziet. Net zoals de Olympische Zomer- en Winterspelen... alleen dan voor superhelden.

Marvel: Ultimate Alliance was de spirituele opvolger van X-Men: Legends. In beide series kwamen twee meer dan prima delen uit, en Destiny moet op zijn beurt eigenlijk weer in de schoenen staan van Ultimate Alliance. Helaas kan ie dat niet, komen z'n tenen niet eens in de buurt van de neus. En dat, dames en heren, doet een fervent Marvel-fan een beetje pijn in z'n kleine comic-hartje.

Wat doet Destiny dan zo verkeerd dat ie lomp op mijn gevoelens heeft staan stampen? Waar heeft Destiny gefaald? Zucht, waar te beginnen...

Minder, kutter

Wederom is Destiny een actie-RPG, net zoals zijn voorgangers, met het grootste verschil dat je nu in je eentje op pad gaat in plaats van met een team van vier superheroes. En alsof Silicon Knights haast heeft om te falen, hebben we daar meteen een heftig nadeel te pakken: de co-op is namelijk foetsie, simpelweg in al z'n vormen verdwenen.

Waarom, in Galactus' naam, zou je de meest interessante feature van een game - van een heel subgenre zelfs - er uit slopen? Waarschijnlijk om dezelfde reden dat je nu niet meer tonnetjes en kistjes kapot kunt slaan om XP en cash te verzamelen, een activiteit die in een dungeon crawler-achtige RPG best belangrijk is.

Waarschijnlijk om dezelfde reden zijn er nu maar drie speelbare, door de ontwikkelaar verzonnen characters, in plaats van een heel universum aan helden met elk hun unieke moves en pakkies.

Waarschijnlijk om dezelfde reden zijn de graphics weinig tot niets beter geworden dan die van de eerste Ultimate Alliance uit 2006 en wordt volgens mij nog steeds dezelfde engine gebruikt.

En die reden is? Pure krenterigheid en een foute bedrijfsinstelling die easy money boven kwaliteit stelt. 'Maak die game! Wat? Je hebt een jaar langer nodig? Fuck you, tijd is geld, hoer!'

Weetje • Weetje

Z'n IMDB-pagina is er nog niet mee geupdate, maar Nolan North, stemacteur bekend van ALLE GAMES OP DE WERELD, doet volgens mij weer zo'n beetje elke figurantenstem in Destiny. Het zal een keer niet!

"Je hebt een jaar langer nodig? Fuck you, tijd is geld, hoer!"



Juggernaut wordt vanwege z'n schoeisel ook wel uggernaut genoemd.

Why are you?

Waarom heeft Destiny dan nog bestaansrecht? Eh, misschien omdat je nu de 'semi-morele' keuzes kunt maken tussen de (redelijk) evil Brotherhood of Mutants en de nobele X-Men, die het verhaal beïnvloeden, net zoals je keuze van de drie characters dat doet? Of omdat je op bepaalde, dik aangezette momenten in de game moet beslissen welke van twee krachten je hebben, zodat het vrij onbijzondere, maar prima werkende vechtsysteem weer een stukje uitgebreid wordt?



Wist je trouwens dat er ook een groepje religieuze tegenhangers is van de X-Men? Die noemen zich A-Men.



Hij had een onverwerkt jeugdtrauma omdat hij als kind nooit mocht meedoen aan 'deze vuist op deze vuist'.

Weetje • Weetje

Silicon Knights? Waar kennen we die ook alweer van? Inderdaad, van het flink gefaalde Too Human. Dat ze ooit Eternal Darkness hebben gemaakt, zijn we natuurlijk allang weer vergeten.

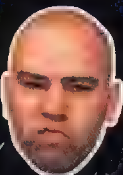
Nee, eigenlijk heeft deze nieuwe superhelden-actie-RPG weinig bestaansrecht. Zijn Destiny is een enkeltje budgetbak. Hadden Silicon Knights en Activision maar betere morele keuzes moeten maken...

REVIEW | Wii | DS | PS3 | XBOX 360

SCORE 58

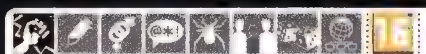
Na vier prima, verslavende en fanpleasende games in het Marvel-superhelden-actie-RPG-genre *ademteug*, verneukt X-Men Destiny de run van redelijke kwaliteit. Dat wordt weer minstens twee jaar wachten, hopend op een beter vervolg. Snif...

WOUTER



Op X-treme moeilijkheidsgraad zo'n negen uur vergeefs wachten tot de game beter wordt.

9 UREN



BASICS

ACTIE RPG
SILICON KNIGHTS / ACTIVISION
1 SPELER
OUT NOW

GOLD AWARD

CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 3

De vraag of je Call of Duty: Modern Warfare 3 moet kopen, is volgens Ward totaal niet meer relevant. Hele volksstammen zullen deze knaller, ongeacht de reviews, sowieso in huis halen. Het enige wat Ward daarom interesseert, is of ze het Riot Shield verbeterd hebben.

Twee jaar geleden maakte ik in Modern Warfare 2 kennis met het beste dat de Call of Duty reeks de mensheid ooit heeft geschonken: het Riot Shield. Daar waar sommigen een natte vlek in hun broek krijgen van het quick scopen met een sniper, geniet ik van kogels opvangen met een Riot Shield en mijn tegenstander frustreren omdat hij me niet kan raken.
Het was dan ook een genot om in Modern Warfare 3 eindelijk weer eens met een Riot Shield te kunnen spelen; al moet ik wel zeggen dat dit godsgeschenk in bepaalde opzichten zwaar gediscrimineerd wordt!

Schildloos

Zo heb ik nergens tijdens de zes uur durende singleplayer een Riot Shield ter hand mogen nemen. Het is dan ook weer typisch zo'n achtbaanrit waar iedereen die liever mensen neerschiet dan neerbeukt, van zal smullen. Missie na missie beland je, zoals je dat gewend bent van Call of Duty, van het ene explosieve moment in het andere. De adrenaline pompt weer door je lijf, maar je mist dus wel de momenten dat je gebukt achter een Riot Shield, een vijand opjaagt en je de paniek langzaam maar zeker bij hem ziet groeien. Dat moet je dus even op de koop toe nemen.

Riot Shield 2.0

Nee, de echte Riot Shield fan moet het toch zoeken in de multiplayer. En ik kan je bij deze al vertellen dat MW3 de beste multiplayer bevat van alle Call of Duty games tot nu toe.



Waarom dan? Nou, heel simpel. Ten eerste kun je dus gebruik maken van een Riot Shield. Ten tweede kun je dat shield ook nog eens levelen waarmee je langzaam upgrades unlocked.
Zo kon ik op een gegeven moment sneller lopen met een Riot Shield of was mijn melee attack een stuk rapper. Je had mijn collega-journalisten moeten horen vloeken als ze weer eens door een beuk van mijn schild het loodje legden.

Team Defender

Beuken met mijn schild deed ik vooral in de nieuwe multiplayer mode Team Defender. Daarin draait 't om een vlag, die je als team moet veroveren en vasthouden. Als Riot Shield liefhebber weet je dan dat je je heerlijk kan gaan uitleven. Het was echt genieten geblazen op die momenten dat ik me in een hoekje of huisje verborgen hield voor inkomende kogels en granaten.
Ook de nieuwe mode Kill Confirmed, waarbij je niet alleen een tegenstander moet neerschieten maar ook zijn dogtags moet

Weetje • Weetje

Kijk uit voor Semtex granaten. Als je tegenstander die op je Riot Shield gooit, ben je het haasje.



Occupy Wallstreet, maar dan echt !

Weetje • Weetje

Je kunt het Riot Shield ook gewoon als tweede wapen op je rug dragen, zodat iemand je moeilijker in je rug kan schieten.

oprapen om de kill te laten tellen, is een fijne toevoeging die ik liever speel dan de standaard Team Deathmatch. Het zorgt voor net iets meer dynamiek en vraagt ook wat tactisch inzicht.

Gouden Riot Shield

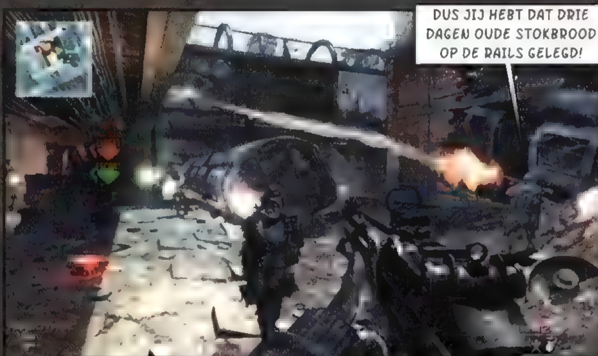
Toch wordt het Riot Shield tot mijn grote ongenoegen ook in de multiplayer enigszins achtergesteld.
Ieder wapen, en dus ook het Riot Shield, kun je levelen door er mee te spelen en heeft een schat aan upgrades om te unlocken. Daarnaast kun je voor ieder wapen ook nieuwe skins unlocken, met als klap op de vuurpijl een gouden skin. En weet je wat? ER IS GEEN GOUDEN SKIN VOOR HET RIOT SHIELD! Dit vind ik te schandalig voor woorden, en ik heb 't dan ook serieus aangekaart bij de makers. Ze beloofden me niets, maar ze waren het wel deels met me eens, zodat ze het mee gaan nemen in hun feedback.
Mocht je dan ook in de toekomst met een gouden Riot Shield kunnen lopen in MW3, dan weet je wie je mag bedanken. Al had ik liever gezien dat er een mogelijkheid was geweest om je schild volledig te customizen en in te kunnen leggen met diamanten en dergelijke; dat zou een vijand pas angst inboezemen!

The Specialist

Waar ik nog niet over uit ben, is welke point streak ik straks in de MP ga nemen. Je hebt nu drie verschillende typen: assault, support en specialist. In MW3 heb je namelijk niet meer alleen killstreaks, maar verdien je bijvoorbeeld ook punten voor je streak door objectives te halen. De assault kun je zien als dat wat je gewend was. Ga je dood, dan verlies je je streak.
Support bouwt langzaam op en je behoudt je punten, ook al leg je het loodje.
De derde, de specialist, sprak mij echter het meeste aan. Door kills te maken unlock je extra perks, om uiteindelijk bij een streak van zeven over alle perks te beschikken die je tot dan toe hebt vrijgespeeld. En ik kan je vertellen, dat voelt als een feestje.



Het is algemeen bekend dat ze in Parijs niet kunnen rijden.

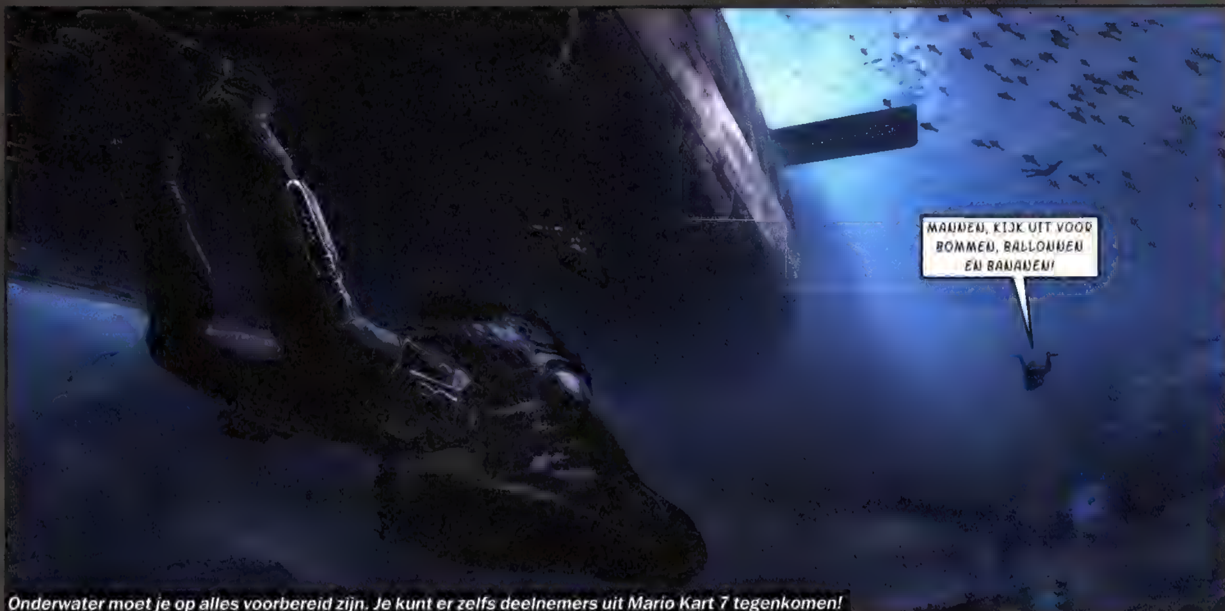


De reizigers van Metro lijn 4 in Parijs: Porte de Clignancourt - Porte d'Orleans, moesten met een kleine vertraging rekening houden.

Riot Squad

Tenslotte beschikt MW3 over een zogenaamde Spec-ops mode; hierin kun je met z'n tweeën of in je eentje een aantal missies doen zoals je dat al kent uit MW2.
Ditmaal is er echter ook een Survive It mode aan toegevoegd. Hierbij worden er, zoals bekend uit andere games, in verschillende waves vijanden op je afgestuurd; vooral de zombiekillers uit Black Ops zullen hiervan genieten. Je kunt airstrikes op ze droppen, de map volleggen met claymores en het mooiste van alles, je kan ook een Riot Squad oproepen! Ja, dan komen er hulptroepen met schilden en een machinegeweer. Dat is voor een fan van het Riot Shield natuurlijk genieten geblazen. Je begrijpt dan ook wel dat ik een traantje van emotie moest wegpinken, toen ik die Riot-hulptroepen voor het eerst zag komen opdagen.

"De beste Call of Duty multiplayer-ervaring tot nu toe."

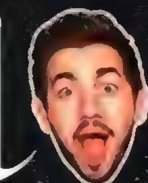


Onderwater moet je op alles voorbereid zijn. Je kunt er zelfs deelnemers uit Mario Kart 7 tegenkomen!

SCORE 93

Modern Warfare 3 biedt je de beste Call of Duty multiplayer-ervaring tot nu toe, en dat wil heel wat zeggen. Ook de singleplayer staat weer als een huis. Dus ren zoals ieder jaar maar weer in sneltreinvaart naar de winkel. Je Riot Shield wacht op je!

WARD



In zes uur ben je door de singleplayer heen, daarna zal iedereen nog vele honderden uren in de fantastische multiplayer stoppen.

6+ UREN



BASICS

SHOOTER
INFINITY WARD / ACTIVISION
SLEDGEHAMMER GAMES
1 - 16 SPELERS
OUT NOW

RAYMAN ORIGINS





Rayman, wie kent hem nog? Jan is blij om te melden dat Ubisofts vrijwel vergeten mascotte keihard terug is. 'Mario, move over! Hier is Rayman Origins!'

Als ik met Globox op het randje van een richeltje sta, lijkt het net alsof hij ieder moment kan vallen. De blauwe lobbes kijkt met grote bange ogen in het ravijn en zwaait woest met zijn armen. Natuurlijk valt hij niet, of ik moet hem moedwillig een paar stapjes laten nemen, maar het oogt cartoonesk. Zoals alles er in Rayman uitziet als een cartoon; als prachtig, kleurrijk artwork dat voor je ogen tot leven komt. Daarbij zijn de personages heerlijk overdreven aangezet.

Vergapen

Dat geldt dus ook voor Rayman en de twee andere karakters, de twee Teensie Wizards, waarmee ik aanvankelijk mag spelen. Ik kan op ieder gewenst moment terug naar een hub-wereldje om van personage te wisselen. Gaandeweg unlock je meerdere personages, maar feitelijk kunnen ze allemaal min of meer hetzelfde.



Rayman heeft er sowieso nog nooit zo leuk uitgezien. Het aaibare is er nog wel, maar hij is minder 'cute', gekker en rebelser, zo lijkt het. Hetzelfde geldt voor de prachtige, handgetekende/geschilderde speelwereld waarin je rondrent, slingert, glijdt en springt. Obligate thema's als vuur, ijs, water en jungle komen net weer even anders, en met een gekke twist tot leven.

Ik ramde op plantjes en platformpjes dienden zich aan, ik ontweek zwiepende bijlen en instortende platformen, zweefde door de lucht, slingerde aan levende lianen en sprong in Mario-style twee keer op vijanden om ze te verslaan.

Ook de vijanden en de bosses zijn waanzinnig. Je zult je keer op keer vergapen aan de vormgeving. Neem daarbij de komische en aanstekelijke soundtrack, en je snapt dat de audiovisuele stijl van Rayman Origins even uniek als hartverwarmend is.

Verzamelen

Rayman Origins is een verzamelgame. Het hoofddoel is het bevrijden van Electoons, roze wezentjes die opgesloten zitten in kooitjes die je kapot moet rammen.

Daarnaast draait het om het verzamelen van Lums, een soort gele, zwevende beestjes die dienst doen als muntjes. Hoe meer je er verzamelt, hoe hoger je eindscore en dus hoe meer bonussen.

Per wereld verzamel je ook een nieuwe kracht/vaardigheid die je van een sexy fee krijgt. In de daaropvolgende levels zul je die krachten goed kunnen gebruiken. Het illustreert de goede opbouw van het hele spel.

> **"Even prachtige als knotsgekke werelden."**

(Ver)pesten

Naast een singleplayer die behoorlijk uitdagend is, mag je de multiplayer uniek noemen. Denk aan New Super Mario Bros. Wii gemixt met Little Big Planet en Super Smash Bros. Je kunt hier namelijk met z'n tweetjes, drietjes of viertjes de levels doorkruizen om samen te werken maar ook om elkaar dwars te zitten. Zo kun je die sprong van je medespeler lekker verpesten door hem net voor te zijn of 'm een harde klets te verkopen. Tegelijkertijd moet je elkaar wel helpen omdat je anders niet verder komt. Dat levert soms chaotische, maar altijd spannende en vooral vermakelijke speelsessies op.

Ik ben niet alleen aangenaam verrast door de kwaliteit van RO, ik ben overrompeld en als een blok gevallen voor deze game. Rayman for president!



Weetje • Weetje

Rayman Origins verschijnt tevens voor de PS Vita en komt daar dankzij het likkebaardende OLED-scherm straks prachtig tot zijn recht... hoop ik.





SCORE 88

Rayman Origins is na het originele eerste deel zonder twijfel de beste Rayman uit de serie en geeft New Super Mario Bros. Wii als multiplayer game het nakijken. 2D-platformliefhebbers: ga dit spelen!

JAN



Je kunt hier 8 of 28 uur insteken. Afhankelijk van of je alles wilt unlocken en hoe lang je de chaotische maar erg vermakelijke MP gaat spelen.

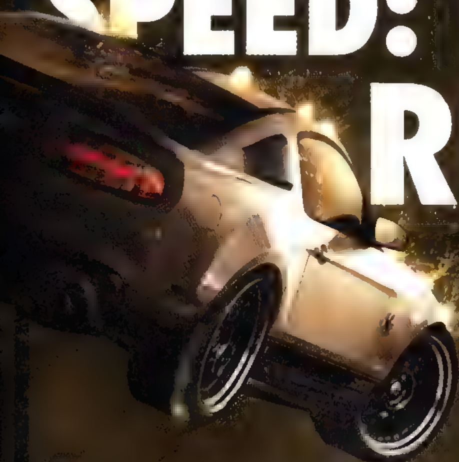
8+ UREN



BASICS

PLATFORMER
UBISOFT
1 - 4 SPELERS
25 NOVEMBER 2011

NEED FOR SPEED: THE RUN





Wat krijg je als je op de E3 aankondigt dat je in een befaamde raceserie ook uit de auto kunt? Inderdaad, een kleine volksopstand. Hoe liep dit verhaal af? JJ doet het uit de doeken in de review van Need for Speed: The Run.

Fans van de NfS-raceserie waren geschokt toen de eerste beelden vrijkwamen waarin hoofdrolspeler Jack Rourke ook buiten de auto zijn ding bleek te doen. Wat bezielde EA en developer Black Box? Morrelden de twee partijen hier nu echt aan de essentie van deze serie?
Na het spelen van de reviewbuild kan ik elke NfS-fan gerust stellen: NfS is nog steeds NfS. Sterker nog, het is de leukste en meest uitdagende NfS die ik sinds tijden gespeeld heb. Ja, je doet wel eens iets buiten de auto, maar dat is heel kort (max. één minuut en puur quicktime), goed uitgewerkt, spectaculair en het komt niet al te vaak voor (steeds na een paar uur racen).
Kortom, Black Box heeft niet aan de basis van NfS gesleuteld, maar meer een filmisch en verhalend element aan de game toegevoegd (waar je als je wilt zo doorheen klikt) dat de racefun absoluut niet aantast.

Coast to coast

Waar draait NfSTR om? Jack Rourke heeft dikke schulden bij de maffia en laat zich verleiden tot een illegale straatrace van coast to coast met als hoofdprijs 2,5 miljoen. En je snapt het meteen, omdat de race zo illegaal als de neten is, heb je dus niet alleen af te rekenen met de driehonderd deelnemers, maar ook met de politie.
NfSTR is niet helemaal Hot Pursuit; het gaat niet steeds om cops vs robbers en de rijstijl is ietsje minder arcade. Je moet echt sturen en remmen en dat maakt van deze NfS meer een racer dan ooit.



Wat een snelheid! En dat in de bergen. Ik zou er een doorgetrokken streep van in m'n broek krijgen.



Je zou er haast een liedje van Henk Wijngaard bij gaan zingen...

"Zoek je een arcaderacer dit najaar, laat dit hem zijn."

Strak

De actie in NfSTR is redelijk voorspelbaar, maar wel strak uitgewerkt. Het is vooral auto's inhalen (feitelijk begin je achter deelnemer 300 en passeer je al die wagens net zolang totdat je in de laatste race voorbij de nummer 1 gaat) of een bepaalde stuk binnen een bepaalde tijd rijden.
Klinkt simpel, maar de combinatie van een sterke A.I. van de opponenten, vervelende tegenliggers, pittige tracks (compleet met lawines en zandstormen) en aso politiewagens, maken elke race lekker uitdagend. Helemaal als elke stage eindigt met een soort van eindbaasrace waarin je echte bad motherfuckers moet passeren.
Tel daar de propvolle en pittige Challenge mode bij op, en je weet dat ik een mooi cijfer aan deze NfS ga geven.
Zoek je een arcaderacer dit najaar, laat dit hem zijn.

Weetje • Weetje

Je rijdt in de MP steeds een minitoernooi met drie tot vijf tracks die verschillen van karakter. Eentje snel, een bochtig, een mix, etc. Maar je mag maar één wagen kiezen waarmee je alle tracks moet rijden. Dus heb je soms voordeel en soms nadeel van je keuze en zo wint dus uiteindelijk de beste racer.



Zo'n auto had ik heeeeeeeel lang geleden als Batmobiel. Dan kon je in die vier gaatjes achterin lucifertjes stoppen, en als je dan aan een radertje draaide, werden die lucifers gelanceerd! Wat een spektakel!

SCORE 83

Wat Electronic Arts en Black Box bezield hebben om in het begin zich zo enorm te focussen op dat lopen buiten de auto, weet ik niet. Ja, het zit er voor 5 procent in, maar The Run draait gewoon om racen, ontzettend lekker racen zelfs.

JJ



Door de prima moeilijkheidsgraad en de Challenge mode ben je hier echt wel een weekje zoet mee, waarna de multiplayer op je wacht.

40+ UREN



BASICS

RACEGAME
BLACK BOX / EA
1 - 12 SPELERS
OUT NOW



OP BEZOEK BIJ

SPELONTWIKKELAAR SPARPWEED

Soms zie je op internet een filmpje van een game waarbij je meteen denkt: dit is iets bijzonders. Het overkwam Jurjen toen hij een filmpje zag van Ibb and Obb. Daarin zag hij zelfs reden genoeg om de ontwikkelaar in Rotterdam eens op te zoeken.

In hartje Rotterdam, ergens tussen het Stadhuis en feestcafé De Skihut, bevindt zich een kantoor (eigenlijk één grote open ruimte) waar verschillende jonge, veelal op artistieke leest geschoeide bedrijfjes hun werk doen.

Ergens in de tussenschotloze ruimte zit een jongeman in een groen shirt gehurkt op een oude keukenstoel. Zijn handen rusten op een toetsenbord, waarmee hij handig een roze en een groen poppetje over de horizontale lijn op zijn computerscherm laat lopen en springen.



"Ik ben in mijn eentje aan het project begonnen en er werken nog steeds niet veel mensen aan, dus moest het allemaal niet te complex worden."


"Vanaf wereld drie wordt het allemaal wat heftiger. Dat zal mensen wel verrassen. Je zult zien, we zijn minder hippieachtig dan je denkt."

Die jongeman heet Richard Boeser. Hij bedacht Ibb en Obb (zo heten die twee poppetjes) voor een spel dat in 2007 is begonnen als zijn afstudeerproject.
Ik ben naar Rotterdam gekomen om dat spel te spelen en de jongeman achter het spel te spreken.

Samenwerken

De horizontale lijn in beeld is de plaats waar de zwaartekracht wordt omgekeerd. Als Ibb of Obb door een gat in die lijn springt, stort hij niet in de diepte, maar kan hij aan de andere kant van de lijn, 'op z'n kop', verder lopen en springen.
Dit is het basisidee achter Ibb and Obb. De afgelopen jaren heeft Richard dit idee uitgewerkt tot een fijne platformgame die je alléén samenwerkend met een tweede speler kunt doorlopen. Ibb en Obb moeten elkaar namelijk helpen om verder te komen.
Ibb springt bijvoorbeeld van een hoogte op de ene kant van de lijn, om met de impact van de landing Obb aan de andere kant te lanceren. Er zijn ook roze en groene delen in de lijn, waar dus alleen het roze of groene mannetje doorheen kan.
De sterke indruk die het spel in het filmpje maakte, wordt bevestigd en zelfs overtroffen als ik Ibb and Obb samen met Richard ga spelen. Het is grijnswaardig clever allemaal, de zwaartekrachtfoefjes voelen spot-on, en het speelt als een droom.

Weetje • Weetje

Ibb and Obb gaat tien euro kosten. Het spel moet 16.000 keer verkopen om het geld dat Sparpweed voor de ontwikkeling leende terug te verdienen.

Weed

Maar toch. Een roze en een groene held die elkaar moeten helpen door psychedelische werelden. Lekker spacen met de zwaartekracht. De naam Sparpweed. Sparp... weed? Het komt allemaal toch wat hippieachtig over. Ik vraag Richard of hij tijdens de ontwikkeling van Ibb en Obb misschien drugs heeft gebruikt.
"Haha, nee, helemaal niet. Sparpweed is gewoon een verbastering van Warpspeed. En hoe het spel eruit ziet, hoe alles werkt... dat heeft vooral praktische redenen. Ik ben in mijn eentje aan het project begonnen en er werken nog steeds niet veel mensen aan, dus moest het allemaal niet te complex worden. Qua uiterlijk niet, maar ook inhoudelijk niet. Het spel is bijvoorbeeld een co-op spel geworden omdat ik zo een interessante dynamiek in de game kon krijgen, zonder veel vijanden en hun gedrag te hoeven programmeren."

Killzone

Sparpweed bestaat uit twee personen. Richard Boeser is de enige die fulltime aan Ibb and Obb werkt. Zijn compagnon is Roland IJzermans, die naast zijn parttimewerk voor Sparpweed als senior concept artist functioneert bij Guerrilla. Inderdaad, die van de Killzone-spellen.
Het noeste programmeerwerk wordt verzorgd door CodeGlue, een Rotterdamse spelontwikkelaar die zich praktisch op de hoek van Sparpweeds kantoor bevindt en wellicht bekend is van de XBLA-knaller Rocket Riot.
Met z'n allen doen ze daar in Rotterdam hun best om Ibb and Obb zo perfect mogelijk te voltooien. En de tijd begint te dringen, want het spel moet in de lente van 2012 voor Steam (PC) en PSN (PS3) verschijnen.
"Het spelletje blijft trouwens niet zo braaf als het begint", zegt Richard. "Vanaf wereld drie wordt het allemaal wat heftiger. Dat zal mensen wel verrassen. Je zult zien, we zijn minder hippieachtig dan je denkt."

Gamescom

Als promotiestunt nam Richard het spel op een laptop, inclusief twee controllers, mee naar de gamescom in Keulen. De arme gamerszielen die daar twee uur voor een 'grote' game in de rij stonden, konden de opbeurende werking van de kleine Ibb and Obb wel gebruiken, zo blijkt uit het YouTube-filmpje dat Sparpweed van de reacties maakte.
Maar het was niet alleen een promotiestunt, zegt Richard. Om het spel steeds verder te verbeteren, wil hij het door zoveel mogelijk mensen laten spelen.
"Het is heel grappig om te zien hoe mensen op Ibb and Obb reageren. Hoe verschillend mensen samenspelen en communiceren."


"Het is heel grappig om te zien hoe mensen op Ibb and Obb reageren. Hoe verschillend mensen samenspelen en communiceren."

DE GEBOORTE VAN IBB EN OBB

Richard Boeser maakte een prototype van Ibb and Obb als afstudeerproject voor zijn studie Industrieel Ontwerp aan de Universiteit van Delft. Hieronder zie je in vier plaatjes hoe dit prototype naar de huidige vorm van Ibb and Obb is gegroeid.







Tijdens het Cinekids Festival zag hij bijvoorbeeld een broertje en zusje die niets tegen elkaar hoefden te zeggen om samen voorbij de hindernissen te komen. En een meisje dat haar moeder geduldig de werking van de zwaartekracht uitlegde. "Maar je hebt ook kerels die constant zitten te wijzen of zelfs elkaars controllers afpakken."

Niet even groot

Om te kijken hoe de mannen van Sparpweed zich tot elkaar verhouden, vraag ik Richard en Roland het spel eens voor me te spelen. Ik volg hun lichaamstaal nauwgezet. Maar het enige wat ik zie is twee mannen die elkaar goed kennen en samen plezier beleven.
Wat me wel opeens frappeert is dat Ibb en Obb niet even groot zijn. De roze is duidelijk langer dan de groene.
"Dat is niet zozeer om speltechnische redenen", verklaart Richard, "maar om de dynamiek tussen de twee. Door dat verschil worden het toch twee heel verschillende persoonlijkheden. Tenminste, zo zie ik dat."
Het is een typerende uitleg van een toch-niet-zo hippieachtige jongeman die heel concreet en doelgericht met minimale details en variabelen speelt tot ze precies uitdrukken wat hij voor ogen heeft.
Wanneer ik per trein weer uit Rotterdam verdwijn, ben ik nog stelliger dan op de heenreis: Ibb and Obb wordt een heel bijzonder spel. ✖

WEET JE WAAROM IK GEEN ASTRA ALS AUTO WIL? IK GA DUS ECHT NIET CONSTANT-IN-OPEL

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

GOLD AWARD

Terwijl Ezio Auditore da Firenze in Revelations in de herfst van zijn leven is beland, is de serie energieker dan ooit. Om de woorden van poëet J.Meyroos aan te halen: 'alle Assassin's Creed gameplay komt majestueus samen in Ubisofts weergaloze slotakkoord'.

'It used to be so easy', verzucht de vijftiger Ezio in de proloog van Assassin's Creed: Revelations. De oude meestermoordenaar heeft het af en toe zwaar in zijn laatste, grote avontuur waarin hij op zoek gaat naar de geheimzinnige Masyaf sleutels die toegang geven tot de geheime ondergrondse bibliotheek van Altaïr Ibn-La'Ahad.
Het is deze bibliotheek waar je je 'revelatie', je lotsbestemming hoopt te vinden. Maar voor het zover is, zul je heel wat prachtige gebouwen hebben beklommen en honderden vijanden hebben uitgeschakeld met je illustere hidden blade.

Parel

Al mogen de jaren zijn gaan tellen voor onze inmiddels bebaarde Italiaan; verschillende nieuwe foefjes en gadgets maken zijn leven wel degelijk makkelijker.
Klim een paar minuten met de nieuwe hookblade en je wilt nooit meer anders. Start Brotherhood nog eens op en je merkt wat een verschil deze haak maakt. Je klimt sneller omhoog, kunt grotere sprongen vooruit maken (door in mid-air de hookblade uit te steken), je kunt guards eenvoudiger wegduwen of als opstapje gebruiken, en ziplines laten je veel vlotter van A naar B roetsjen via de daken van het prachtige Constantinopel.
De stad is gigantisch groot en voelt met zijn Oosterse gebouwen en afwijkende architectuur als spannend onontgonnen gebied. De parel van het Ottomaanse Rijk is zo groot dat het is opgedeeld in verschillende secties die je per veerboot kunt bereiken.

(Geen) bommetje

Moeilijke tegenstanders zijn dit keer de riflemen. Nu zijn geweren niet nieuw in Assassin's Creed, maar de riflemen die de daken van Constantinopel bevolken, schieten van ver en schieten raak!

Met werpmessen en giftige darts kom je een eind maar effectiever zijn de bommen die meer divers zijn dat ik vooraf had verwacht. Je hebt bommen die geluid maken (afleiding), bommen die rook of licht creëren (voor een snelle exit of verwarring) tot diverse gemene

Weetje • Weetje

Sofia Sorto, Ezio's love interest in de game, is een Italiaanse die in Constantinopel leeft. Ubisoft heeft haar gebaseerd op een bestaand schilderij van een onbekende vrouw uit Venetië.

ASSASSIN'S IN 2012 ?

Ubisoft heeft zich reeds meerdere keren (cryptisch) uitgelaten over een nieuwe Assassin's Creed na Revelations. Een ding staat wel vast: volgend jaar komt er weer een AC game.
Alexandre Amancio van Ubisoft hierover: "In Assassin's Creed hebben we een tijdlijn opgesteld die parallel loopt aan het plot dat het einde van de wereld voorspelt voor december 2012. We moeten er dus voor zorgen dat we ons verhaal vertellen voordat we dat punt bereikt hebben."
Desmond die ervoor zorgt dat de wereld niet vergaat? Het ligt voor de hand, al zal het zonder Ezio zijn...





KOM OP MAN, WAT BEN JE NOU VOOR SPOEDARTS? IK HEB JE AL DRIE DAGEN GELEDEN GEBELD!
SORRY, MAAR M'N BLACKBERRY LAG ER EVEN UIT
LEKKER DAN, HIJ BEGINT AL TE ONTBINDEN

explosieven die in een keer een compacte groep schade toebrengen of meer als clustergranaat opereren. Je kunt zelfs met tripwires aan de slag gaan, mocht dat meer je stylo zijn. Het nadeel van bommen is dat ze nogal wat aandacht trekken, en de vele vijanden in de stad zijn alert. Bommen dien je dus verstandig te gebruiken… of helemaal niet: wat jij wilt. Overigens kun je overal in de stad ingrediënten kopen om bommen te maken maar vergeet ook zeker niet alle verslagen vijanden te looten.

"Een prachtige afsluiting van de legendarische avonturen van Ezio."

Desmond

Revelations geeft je eveneens meer inzicht in the big picture en laat je (opnieuw) met Altair spelen, in verschillende fasen van zijn leeftijd, evenals met Desmond Miles.

Desmond ligt in een coma en is gevangen in de Animus op Animus Island. Het betreft hier feitelijk de Animus Black Room, een safe mode van het computerprogramma.

Het duurt even voor Desmonds gameplay goed op gang komt, maar als het eenmaal gebeurt, is de platform- en puzzelgameplay even prikkelend als vervreemdend.

De makers hebben zich hierbij laten inspireren door Roger Penrose, een Britse wiskundige die bekend is geworden vanwege zijn onmogelijke driehoekvormen en andere wiskundige illusies.

Onder de grond

Toch blijft Ezio de show stelen met zijn keur aan nieuwe moorddadige trucs en gadgets, die hij gebruikt te midden van het fantastisch tot leven gebrachte Constantinopel.

Het klimmen en klauteren tegen bekende gebouwen, zoals bijvoorbeeld de Hagia Sophia Moskee, is en blijft waanzinnig, maar ook onder de grond heeft Ubisoft alles uit de kast getrokken. De ruimtes en dungeons waar je de Masyaf sleutels zoekt, zijn in Revelations het equivalent van de lairs en de tombes uit de vorige AC games. Deze missies zijn groots opgezet en kennen qua aankleding en decor een nieuwe grandeur. Of het nu gaat om een achtervolging over een rivier waarbij je vanaf het water onder vuur wordt genomen, of een klimpartij in een gigantisch ondergronds grottencomplex met watervallen, instortende platforms en bruggen, het voelt keer op keer als een spannend avontuur dat je nog lang zal heugen. Bovendien triggert iedere gevonden Masyaf sleutel een herinnering van Altair… die je daarna meteen speelt.

Tegelijkertijd heb je boven de grond meer dan ooit de vrijheid om je vijanden om te brengen. Met bommen, zwaard, hookblade, giftige darts, je Brotherhood en je dodelijke moves biedt het moordplannen smeden en het uiteindelijk liquideren van vijanden tijdloos vermaak.

Vertrouwd

Het is door dit alles haast onmogelijk om niet gecharmeerd te raken van Revelations. De stap voorwaarts van AC II naar AC Brotherhood was een reuzensprong, en hoewel het verschil tussen Brotherhood en Revelations kleiner is, zijn de graphics net weer een tandje scherper, de modellen nog gedetailleerder, de setpieces groot(s) en druipt het spel van de sfeer. Vanzelfsprekend is de 'WAUW-factor' na vier games wel wat minder dominant aanwezig, en voelen en ogen veel zaken wel erg vertrouwd, toch moet worden vastgesteld dat alle facetten van de AC gameplay zijn geëvolueerd, staan als een huis en hier prachtig samenkomen. Dat geldt eveneens voor de multiplayer die aangescherpt en uitgebreid is. Toch speel je Revelations vooral voor de singleplayer, en die zal je geen moment teleurstellen.



SCORE 93

Assassin's Creed: Revelations is een prachtige en meer dan waardige afsluiting van de legendarische avonturen van Ezio. Ubisoft heeft alles uit de kast gehaald en wederom een epische game afgeleverd die geen enkele AC-fan mag missen.

JAN



Ongeveer tien à vijftien uur voor de singleplayer (als je alles wilt ontdekken meer), daarna kun je je in multiplayer uitleven!

13+ UREN

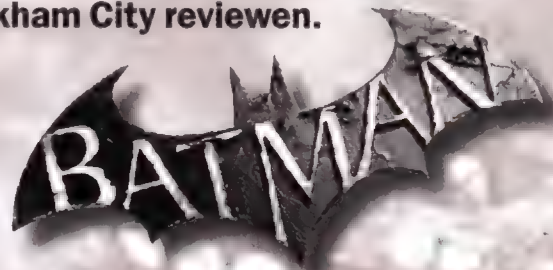


BASICS

ACTION ADVENTURE
UBISOFT
1 - 8 SPELERS
18 NOVEMBER

BATMAN ARKHAM CITY

Wouter heeft veel gemeen met Bruce Wayne. Alleen is ie niet rijk... en heeft hij geen duister alter-ego. Z'n martial arts kunnen ook wel wat beter. Oh ja, en z'n ouders leven nog. Oké, Wouter lijkt totáál niet op Bruce Wayne, maar toch gaat hij Batman: Arkham City reviewen.



NOLAN 'NOKKEN NOU' NORTH

Deze maand rijgen we Nolan North aan het spit omdat hij elke stem op de wereld doet, en in m'n X-Men: Destiny review zeik ik eveneens over het feit dat deze knakker zo'n beetje het monopolie op voice-acting in games heeft.
Maar in die titel valt het nog reuze mee vergeleken met Arkham City, want daarin doet Nolan niet alleen The Penguin z'n Britse gelul (doet ie overigens best aardig, hoewel ze het daar in Engeland vast niet mee eens zijn), maar ook 'additional voices'. Nou ben ik sowieso al vrij goed in het herkennen van stemmen (luisteren wat er daadwerkelijk gezégd wordt daarentegen... - Ed) dus werd ik gek van Nolan die dan weer een stem doet van een Two-Face thug, dan weer in de huid kruipt van een handlanger van The Joker en, tot overmaat van ramp, ook nog eens als Penguin-minion een gesprek houdt met The Penguin. JAWEL, NOLAN NORTH LULT MET ZICHZELF IN DEZE GAME!!!
Op zich is de voice-acting in Arkham City prima dankzij ervaren knakkers die veel tekenfilms en games op hun CV hebben staan, maar toch van veel lager niveau dan de rest van de game. Had het daar ook maar bij in de buurt willen komen, dan had Tom Hardy de stem van Bane moeten doen, Danny DeVito The Penguin en Michael Caine Alfred. Inderdaad, Hollywood-niveau dus.

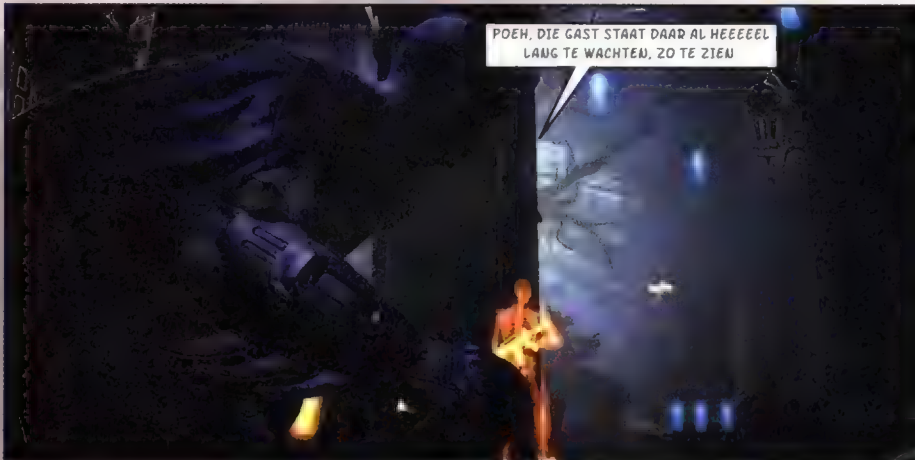
Daar staat de Batman dan, middenin Arkham City, en hij kan doen whatever z'n getraumatiseerde vleermuizenhartje wenst. Gaat hij op zoek naar de vele Riddler-trofeeën die door de hele stad verstopt zijn om uiteindelijk die bijdehante raadselaar op z'n flikker te geven? Of ziet hij het meer zitten om de seriemoordenaar Zsazs achter z'n gluiperige aars aan te zitten? Hij kan zelfs Bane, de zieke drugsverslaafde die in het vorige deel een Batmobile tegen z'n ballen kreeg, helpen met een klusje!

Weetje • Weetje
Op PU.nl/ArkhamCity vind je een (nog) uitgebreidere review.

Zo veel stad, zo veel te doen en zo weinig tijd voordat Ed deze review moet hebben...

Arkham City Stories

Natuurlijk kan je ook gewoon besluiten om het verhaal te volgen, waarin je eerst Catwoman uit de klauwen van Two-Face moet redden, wat het startschot is voor een bijkans orgastische achtbaanrit van



Weetje • Weetje

Solomon Grundy is een van de vele schurken in Arkham City. In de comics schopt deze monsterlijke zombie met zo'n beetje iedereen ruzie, van The Green Lantern tot aan Superman en Starman.



Batman moest nog effe wennen aan al die nieuwe functies op z'n iBat.

eindbaasgevechten met schurken, ontmoetingen met helden, detective-achtige speurtochten, nieuwe gadgets, stoere gevechten, stealthy taferelen en gedenkwaardige omgevingen. Sla Mr. Freeze z'n freezeray uit de klauwen van The Penguin, ontsnap uit de bek van een witte haai zo groot en scary dat Steven Spielberg er jaloers van zou worden en ram de schedel in van de enorme megazombie Solomon Grundy. EN DAT ALLEMAAL IN ÉÉN LEVEL! Er gebeurt veel in deze tweede Batman topper, misschien wel té veel.

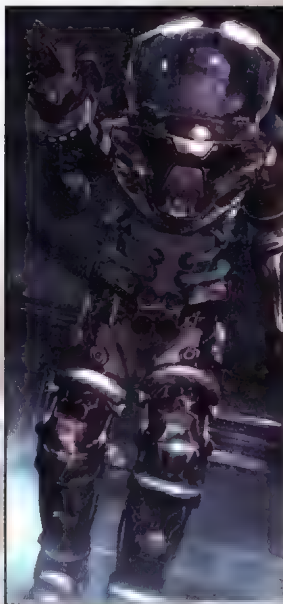
"Zo veel stad, zo veel te doen..."



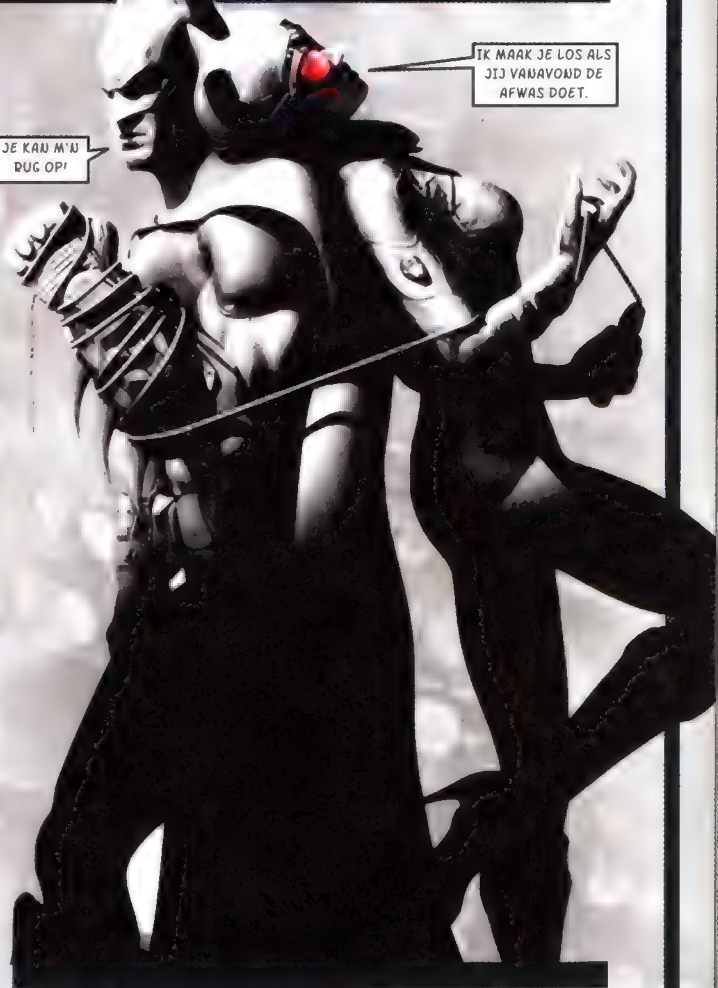
Batman deelt weer de lakens uit. De batlakens natuurlijk.

Verzuip in Batmanheid

Het klinkt alsof ik tachtig en seniel ben als ik dit zeg, maar Arkham City is een vrij ingewikkelde game. Ben je geen hardcore gamermafkees of heb je Arkham Asylum niet gespeeld; reken dan op een flinke portie verwarring.
De manier waarop je sommige Riddler trofeeën moet zien te halen (soms is het létterlijk een raadsel hoe je dat doet, soms weet je wel hoe, maar kost het je tweehonderd pogingen), hoe je bepaalde geavanceerde moves uit je controller moet rammen of hoe je nu verder moet met een bepaalde sidequest; je dient hier echt je tanden in te zetten wil je er alles uit sabbelen wat er in zit. Gelukkig is dat veel, zo ernstig veel dat je dit bijna dé Free Roaming Batman RPG zou kunnen noemen, een gegeven waar DC-fans van over de hele wereld drie jaar geleden alleen maar kleddernat van konden dromen.



Als die Mr. Freeze ooit koning van de onderwereld wordt, dan wordt het een strenge vorst.



CITY OF DETAIL

Wat je vooral moet doen als je Arkham City binnengaat, is genieten van de overdonderende hoeveelheid details. Van het steegje waar Bruce Wayne's ouders stierven, tot aan het prachtige museum waar The Penguin z'n collectie wapens, gevangen vijanden en dode lastpakken tentoonstelt; er zit zoveel liefde in deze game dat het bijna klef wordt.

Weetje • Weetje

Wees gewaarschuwd! De speciale Catwoman-missies blijken niet standaard bij de game te zitten. Het is een 'First Purchaser Advantage', wat zoveel betekent als 'koop die shit eerstehands'.

Weetje • Weetje

Als je in Crime Alley Bruce Wayne's overleden ouders herdenkt, hoor je muziek die speciaal voor dat moment is gecomponeerd. Toewijding heet zoiets.

SCORE 91

Een iets minder gelikt en bugloos product dan Asylum, maar dat komt alleen omdat het zo volgepropt is met bad guys, sidemissions en unlockables, dat het bijna uit z'n bat-armor scheurt van vadsigheid. Helaas doet dat het op sommige plekjes ook, maar nooit onherstelbaar ver.

WOUTER



Een uur of dertig, maar dan staat de Challenge mode op je te wachten) en kan je New Game + nog in. Het is Batshitcrazy...

30 UREN



BASICS

3D ACTION ADVENTURE
ROCKSTEADY / WARNER BROTHERS GAMES
1 SPELER
OUT NOW / PC 30 NOVEMBER

SKYLANDERS
SPYRO'S ADVENTURE



Jullie zijn vermoedelijk wel op de hoogte van Jeroen zijn Transformers-verslaving en de daarmee samenhangende geldverslindende verzameldrang naar speelgoedpoppetjes. Nou, die gast kan z'n lol op in Skylanders, de game die plastic figuurtjes tot leven wekt!

Toen ik maanden geleden hoorde dat Activision een nieuwe videogame ging lanceren waarin je speelgoedpoppetjes tot leven kon wekken, was ik natuurlijk enorm benieuwd waartoe dat zou leiden. En nu ik er daadwerkelijk mee heb kunnen spelen, heeft mijn nieuwsgierigheid plaatsgemaakt voor enthousiasme!

DUIVELS

In Skylanders beleef je met diverse figuurtjes een avontuur. Het verhaal doet er eigenlijk niet echt toe dus daar hoef ik verder geen woorden aan vuil te maken.

Weetje • Weetje

Wil je alle poppetjes verzamelen dan ben je meer dan driehonderd euro kwijt! En dan hebben we de gelimiteerde figuurtjes die bij de DS-versie zitten nog niet eens meegeteld.

Het spel bestaat in feite uit een aaneenschakeling van levels waarin je vrij simpele opdrachten moet voltooien en vooral veel vijanden moet verslaan. Iets dat erg goed in beeld wordt gebracht en voorzien is van schattige animaties.
Als speler ben jij een poortwachter die de Skylanders (de helden) naar de spelwereld moet brengen. Dat doe je door één van je poppetjes (het starterspakket van 70 euro geeft je er drie) op de portaal te zetten... en hops de held is speelbaar.

Skylanders kun je uitspelen met de drie bijgeleverde figuurtjes, maar Activision is wel zo slim om je er continu aan te herinneren dat er nog veel meer figuurtjes (allen behorend tot een andere groep: water, vuur etc.) beschikbaar zijn. Dat doen ze bijvoorbeeld door bepaalde geheime gebieden alleen toegankelijk te maken voor een bepaalde groep helden, die jij natuurlijk (nog) niet hebt. Of je vindt een attribuut waarmee je een move vrijspeelt... voor een figuurtje dat je niet bezit, terwijl je ook nog eens


(Door: La Marree Noire)
Je kan die gasten nog bozer maken door te knipogen...

een verleidelijk filmpje krijgt te zien van dat figuurtje.
Kortom, Skylanders is een duivels commercieel project vermomd als lieflijk avonturenspelletje.

"Een duivels commercieel project vermomd als lieflijk avonturen-spelletje."

NO NONSENS

Maar dat zakenmodel werkt. Je zou het kunnen beschouwen als downloadable content, want ieder figuurtje dat je in real life aanschaft, is een nieuwe held in de game die je naar hartenlust kunt levelen (lvl cap van 10), aankleden (met verschillende hoofddeksels inclusief stats) en voorzien van nieuwe aanvallen. Ook kun je jouw figuurtje meenemen naar een vriend en met hem verder spelen, terwijl al je geld, hoofddeksels en moves opgeslagen worden.
In ieder geval komt de game goed tot zijn recht wanneer je met twee man co-op gaat spelen, vooral als de game tegen het einde loopt. Dan verandert het ietwat simpele spelletje in een soms wat oneerlijke game en heb je alle hulp nodig.
Naast de figuurtjes, die je voor 7 euro p/s aanschaft, kun je ook nog nieuwe en geheime gebieden aanschaffen voor 20 euro, maar dan krijg je er ook nog een figuurtje en wat extra attributen bij cadeau. Nou ja, cadeau, het zal Activision geen windeieren leggen, en ik heb er weer een nieuwe dure hobby bij...



(Door: ParadisiaC)


(Door: Smakman)
Als hij moeders mooiste is, wil ik zijn broertje niet zien.

Wii | PS3 | XBOX 360 | REVIEW

SCORE 75

Skylanders: Spyro's Adventure is zonder meer een vermakelijk avontuur waarbij het levelen, door de toevoeging van een (simpele) skilltree, absoluut verslavend kan werken. Nu nog een tv-serie en het commerciële plaatje is helemaal compleet.

JEROEN



Na een uurtje of tien moet je de game wel uitgespeeld kunnen hebben met een aantal personages op level 10.

10 UREN



BASICS

ADVENTURE
TOYS FOR BOB / ACTIVISION
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

MINECRAFT

HOE ÉÉN MAN EEN MILJOENENHIT MAAKTE

Het zal de droom zijn van menig spelontwikkelaar: een blokkerig spelletje in elkaar knutselen om daar vervolgens stinkend rijk mee te worden. Markus Persson is het gelukt.


Markus Persson is een apart persson.

Markus "Notch" Persson verdient naar eigen zeggen dagelijks zo'n € 250.000,- aan het door hem gemaakte Minecraft. En het spel is nog niets eens af!
Misschien ben jij ook wel een van de 3,4 miljoen Minecraft-spelers die inmiddels een tientje of vijftien euro hebben betaald om de bèta-versie te kunnen spelen van dit bouwspel, dat vanwege z'n verslavende werking ook wel Minecrack wordt genoemd.
Misschien dat je je afvraagt waarom PU nog geen aandacht aan deze toch zo eigentijdse en spraakmakende game heeft geschonken. Een goede vraag die een eerlijk antwoord verdient.
Maar laten we eerst eens kijken wie die Markus Persson nou eigenlijk is.

Weetje • Weetje

Naast Minecraft werkt Mojang aan een spel genaamd 'Scrolls'. Bethesda's advocaten hebben daar een boze brief over geschreven: de titel zou te veel op 'Elder Scrolls' lijken.

Bossen

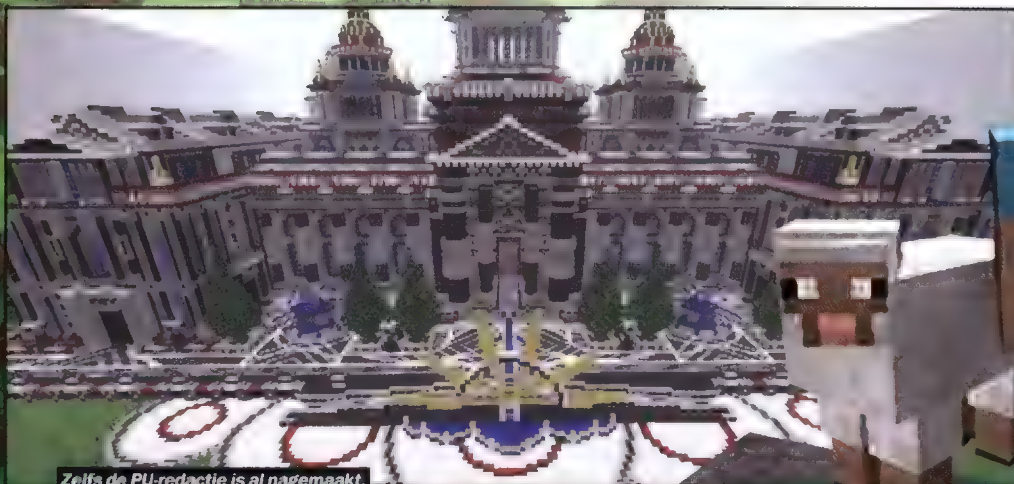
In een voorproefje op de documentaire die over Persson en Minecraft wordt gemaakt, vertelt hij dat hij opgroeide op het platteland in het grillige Noorden van Zweden. Spelen betekende voor hem: de bossen in. ***"Eigenlijk kwam het op verdwalen neer"***, zegt Persson.
Als hij zeven jaar is, verruilt hij de bossen voor het toetsenbord van zijn Commodore 128. ***"Het eerste wat ik deed was proberen games te maken."***
Op zijn achtste voltooit Persson zijn eerste spel. Een hem typerende prestatie die ongetwijfeld iets met zijn hoogbegaafdheid heeft te maken (Persson is lid van de Mensa, een club voor bijzonder intelligente mensen).
Nadat Persson ruim vier jaar heeft gewerkt bij King.com, een site waar hij casual internetspellen voor programmeert, wil hij iets maken waar hij echt honderd procent achter staat. Iets wat helemaal van hem is. De game die Minecraft zou gaan heten.


Platte humor.

Infiniminer

In een oude blogpost vertelt Persson hoe hij op het idee voor Minecraft is gekomen. Hij baseerde dat idee op Dwarf Fortress (een mengsel van een kerkerkruiper en een bouwspel) en - vooral - op Infiniminer.
"Toen ik Infiniminer had gevonden, wist ik het: dit is het spel dat ik wil maken." Persson vermaakt zich een tijdje uitstekend in de multiplayer, maar ziet ook veel mogelijkheden voor verbeteringen en uitbreidingen op het concept van Infiniminer - waarin je in een abstracte wereld waar je maar wilt blokken kunt plaatsen en verwijderen.
"Het leek me dat een fantasy-spel in die stijl zeer, zeer goed zou werken."
Op 13 mei 2009 zet Persson de eerste testversie van zijn Infiniminer-kloon op YouTube. Als je in YouTube zoekt op 'Cave Game Tech Test', zie je de ruwe basis waar Minecraft op gebouwd is.

"Toen we Minecraft in 2010 een keer probeerden, vonden we er eigenlijk geen reet aan."


Zelfs de PU-redactie is al nagemaakt.





Weetje • Weetje

Peter Molyneux noemt Minecraft "het werk van een genie". De liefde is wederzijds. Als eerbetoon aan Fable introduceerde Persson de mogelijkheid een huisdier te nemen in Minecraft.



Een raar gezicht al die vierkante shit? Sinds ik een advertentie zag voor vierkante pannenkoeken vind ik niks meer raar.

Mojang

Minecraft wordt op 17 mei 2009 in Alpha-vorm op internet beschikbaar gesteld. Er verschijnen twee versies. In de gratis Classic-variant word je gedropt in een willekeurig samengestelde wereld, waarin je naar hartenlust kunt breken en bouwen. De betaalde variant is eigenlijk het échte Minecraft, waarin het bouwen en breken gepaard gaat met vijanden en andere avontuurlijke elementen.
Persson blijft constant nieuwe dingen toevoegen, en besluit voor de verdere ontwikkeling van Minecraft een bedrijf op te richten.
Deze oprichting wordt enigszins vertraagd omdat Perssons tegoed van $763.000,- bij PayPal wordt bevroren wegens 'verdachte stortingen'. Maar in september 2010 ziet zijn bedrijf Mojang dan het licht.
In december 2010 wordt de status van Minecraft verhoogd van Alpha naar Bèta. Wat zoveel betekent als: 'bijna af'.
Momenteel werken er bij Mojang acht mensen dagelijks aan het in goede banen leiden van het Minecraft-fenomeen. En misschien zelfs het definitieve voltooien van het spel.



Ik krijg spontaan zin in het nieuwe seizoen van Het Blok, en in Dieuwertje...

Complete steden

In de documentaire over Minecraft geeft Persson aan niet goed te weten wat hij moet doen om Minecraft af te maken. ***"Het is een beetje een vreemde manier om een spel te maken. Je brengt het uit, en blijft er aan werken. Dus kun je moeilijk zeggen of het spel nu wel of niet is gelanceerd."*** Even later bekent hij: ***"Eigenlijk maak ik mijn hobbyprojecten nooit helemaal af. Maar nu Minecraft is verbonden aan zo'n groot bedrijf, moeten we het misschien toch maar eens gaan doen."***
Ondertussen bouwen miljoenen Minecraft-spelers op hun eigen manier verder aan het spel.
Er worden complete steden, landen en zelfs wereldbollen in het spel gemaakt. Tijdens een zoektochtje op YouTube zagen we één-op-één modellen van het Starship Enterprise, de Titanic en het Brusselse Paleis van Justitie.
Leuk om eens te bekijken, maar tegelijk ook best intimiderend voor beginnende Minecraft-spelers. Je krijgt spontaan angst om erin te verzuipen. Hoe krijg je zoiets ooit voor elkaar?
Wat ons brengt op de reden waarom we het spel niet eerder hadden opgepikt.



Hernieuwde moed

Toen we Minecraft in 2010 een keer probeerden, vonden we er eigenlijk geen reet aan. En dat kun je ons moeilijk kwalijk nemen, gezien de belabberde graphics en het totale gebrek aan introductie of uitleg waar het spel mee begint. We stapelden wat blokken, groeven wat gaten, de vierkante zon ging onder, we hadden geen toortsen, en waren er klaar mee.
Nu Minecraft op het punt staat voor Kinect, iOS en Xperia Play te verschijnen, voelden we ons echter geroepen het nog een keer met hernieuwde moed te proberen. En je begrijpt het, we zijn om.
Maar je moet dus echt wat moeite doen, een aantal tutorials checken en een paar keer opnieuw beginnen voordat je begrijpt hoe je in die blokkenwereld een bevredigend bestaan opbouwt.
Heb je echter het punt bereikt waarop je weet hoe je gereedschap moet smeden, en ga je vanuit een mooi huisje op expeditie om diep in de aarde met zombies te vechten en diamanten te bikken, dan zit je met bonzend hart en een volstrekt ontbrekend tijdsbesef te genieten. Pas dan begrijp je écht waarom Minecraft ook wel Minecrack wordt genoemd. ✖

SAINTS ROW
THE THIRD

Jurjen had de game op de voet gevolgd en hoge verwachtingen van Saints Row: The Third. Dus was het voor hem best wel een bijzonder moment toen hij aan het complete spel kon beginnen. En ook daarna volgden de bijzondere momenten elkaar in hoog tempo op...

Het nummer *Power* van Kanye West wordt ingezet. Hangend aan een parachute zweef ik naar het luxe penthouse van een rivaliserende bende. Na een zachte landing op het helikopterplatform, leeg ik mijn automatische wapens op de verbaasde kerels en chillende bitches. Terwijl ik alles en iedereen voor mijn voeten met kogels doorzeef en op overtuigende manieren in elkaar zie zakken, raak ik bijna in jubelstemming. En dan gebeurt het...
Precies op het moment dat ik door een kapotgeschoten raam spring om iemand te achtervolgen, zingt Kanye West *'Jumping out the window, letting everything go'*.
Het is zo'n onvergetelijk moment waarin alles bij elkaar komt en ik mij de coolste [illegible] gangster aller tijden voel.

Onvergetelijk

De bestorming van het penthouse vindt vrij vroeg plaats in Saints Row: The Third. Dat penthouse wordt ook je basis in de nieuwe, gedetailleerd vormgegeven, met neonreclames behangen stad Steelport.
Uitkijkend over die stad, denk je terug aan die andere onvergetelijke over-the-top-momenten die je dan al hebt beleefd. Zoals de mislukte bankroof waarbij je helikopters uit de lucht schiet terwijl je zelf op een kluis staat die aan een andere helikopter hangt. Of de shootout aan boord van het vliegtuig, waarbij een Sinatra-achtig jazzmuziekje wordt ingezet.
Over Sinatra gesproken, toen ik het penthouse weer verliet om naar de volgende missie te vertrekken, had ik zo'n gevoel van, kom maar op, *'The best is yet to come'*. Dat bleek helaas een misvatting.

Weetje • Weetje

Het luchtschip Icarus was bedoeld als downloadable content voor Saints 2, maar is nooit verschenen. Zijn opvolger, de Daedalus, zit wel in deel 3.

Belazerd

Eigenlijk voel ik me wel een beetje belazerd door de mannen van Volition. Tijdens mijn bezoek aan hun studio, kreeg ik te horen dat ze wat nieuws in het open wereld-genre wilden maken. Niet steeds dezelfde 'rij van A naar B en schiet alles kapot'-missies. Als voorbeelden kreeg ik die missies met dat vliegtuig en die bankroof te zien. Lachen, leuk, goed bedacht. De open wereld werd niet gebruikt als ruimte om van A naar B te rijden, maar als decor voor nauwkeurig geregisseerde over-the-top-momenten. Helaas wilden die momenten na de verovering van het penthouse niet echt meer komen. In plaats daarvan moest ik vooral veel van A naar B rijden en alles kapot schieten.

Herhalingen

Nee, er is niets mis met van A naar B rijden en alles kapot schieten. Het probleem is alleen: ik heb dat al heel vaak gedaan.
Na de verrassende, veelbelovende missies aan het begin, vervalt Saints Row: The Third al snel in herhalingen. Herhalingen van zichzelf, van zijn voorganger, van GTA en van al die andere games waarin je van A naar B moet rijden om alles kapot te schieten.

MOOIER DAN 2

Het is misschien niet de sprong die van 1 naar 2 werd gemaakt, maar Saints Row 3 ziet er toch weer een stukje mooier uit dan deel 2. Kijk maar eens hoe fraai die neonlichten in de lak van je wagen of de plassen op straat worden weerspiegeld, als je weer eens keihard inrijdt op een groep halfnaakte hoeren.



Er floept nog wel eens een ander missietje tussendoor, maar eigenlijk behelzen die ook niet veel meer dan het on-rails of op een vastgezette locatie schieten op alles wat beweegt, uitgezonderd de doelen die je af en toe moet beschermen.
Missies waarin je jezelf voor aanstormend verkeer moet werpen, hoeren moet rondrijden of binnen een bepaalde tijd zoveel mogelijk schade moet veroorzaken, zijn direct uit de voorganger overgenomen.

Banaal

Begrijp me niet verkeerd, er zijn dingen die tot grijnzen stemmen. Maar hardop lachen, zoals tijdens de presentaties van het spel, heb ik niet meer gedaan. De verrassing was er voor mij [illegible]
[illegible]
[illegible]




Omdat ze er qua make-up altijd zo flashy uitzagen, werden deze meiden ook wel de Bende van Gloss genoemd.

"It's the same old song... maar het werkt nog steeds."

Weetje • Weetje

De Horde mode heet in Saints 3 de Whored mode, en laat je met tanks en dildo's vechten tegen groepen hoeren, naakte mannen en... verrassingen

Interessant

Natuurlijk was het gebruik van het woord poes in de vorige alinea niet banaal maar een bruggetje naar Professor Genki's Super Ethical Reality Climax. Je weet wel, die gekke Japanse tv-show [illegible] mensen in poezen- en konijnenpakken moet schieten. Dat zijn leuke uitdagingen, die door de malle hindernissen ook speltechnisch interessant zijn.
En zo zijn er wel meer leuke en [illegible] nieuwtjes in dit derde deel te [illegible] brute sprong achter het stuur van een auto te landen en de mogelijkheden om je guns te upgraden.
Gelukkig ben je niet meer verplicht om voor toegang tot nieuwe [illegible]
[illegible] heid dan Saints 2 en de GTA-delen om je eigen ding te doen.

Pimpen

Zo kun je Saints 3 het beste zien: de zoveelste GTA-kloon met een [illegible]
Zelf kiezen welke missies je wilt doen. Zelf kiezen tegen welke gangs je gaat strijden. Zelf kiezen hoe je je wapens en vaardigheden gaat upgraden. Al je shit eindeloos pimpen en aanpassen, van je voertuigen en gangmembers tot je eigen uiterlijk en dat van je optrekjes. Leuk om aan je vrienden te laten zien, of om een tweede speler uit te nodigen voor [illegible]
[illegible] elijk in dit soort [illegible] spelenderwijs ook een steeds groter aandeel in stadswijken veroveren, en dit Monopoly-aspect biedt weer [illegible] die nieuwe pimps en upgrades mogelijk maken.
[illegible]





SCORE 82

Saints Row: The Third is misschien niet helemaal geworden wat in eerste instantie werd beloofd (en wat ik er dus van verwachtte), maar het is wél een sterke GTA-kloon met lekker veel opties en ruimte om je eigen perverse gang te gaan.

JURJEN



Het eind van de hoofdmissiestructuur kun je in twintig uur bereiken, maar wie alles in Steelport wil beleven, is hier wel zestig uur mee zoet.

60 UREN



BASICS

SANDBOX GANGSTER SIM
VOLITION / THQ
1 - 2 SPELERS (ONLINE CO-OP)
OUT NOW

SONIC GENERATIONS





Sonic heeft de nieuwe rage 'planken' niet helemaal begrepen.

Old skool Sonic die z'n krachten bundelt met moderne Sonic? Ja, veel is mogelijk wanneer tijd en ruimte gescheurd worden. Aan Samuel de taak om te kijken of twee egels ook zorgen voor twee keer zoveel plezier.

REVIEW | PS3 | XBOX 360

Eerlijk is eerlijk: ik heb altijd best van Sonic genoten, maar ik heb 'm nooit echt 'super' gevonden. Ondanks dat ik in de jaren negentig net zoveel van mijn Megadrive genoot als van mijn Super Nintendo, heb ik toch altijd duidelijk een voorkeur gehad voor de Italiaanse loodgieter boven de blauwe egel.
En de geschiedenis lijkt het met me eens te zijn: waar Mario met titels als Super Mario Galaxy 2 nog (terecht) bedolven wordt onder bukkakes van unanieme aanbidding, weet Sonic met zijn games de afgelopen jaren niet veel meer los te peuteren dan een twijfelachtig "tja, is nog steeds best leuk, dat rennen, denk ik".
De uitleg is heel simpel: de Sonic-formule is vermakelijk, maar ook fundamenteel tegenstrijdig. Sonic-games zijn namelijk platformers waarbij de nadruk op snelheid ligt. En hoewel dat erg tof klinkt, blijkt het in de praktijk zelden écht goed te werken.

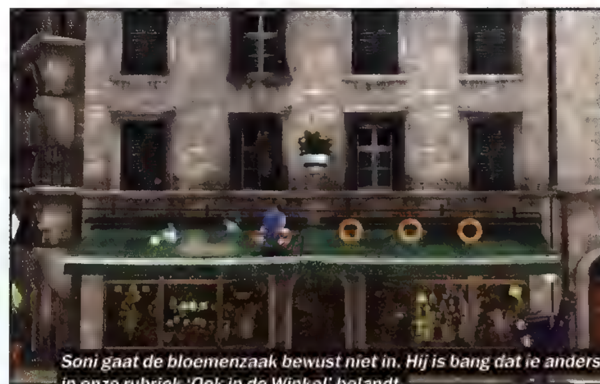
"De leukste Sonic-game van de afgelopen jaren."

Charisma

Wat leuk is aan Sonic is het rennen als een malloot. Rennen door kleurrijke velden, door achtbaanachtige lussen en krullen, door nauwe tunnels. De speler doet zelf echter weinig meer dan continu 'naar voren' drukken en af en toe op de springknop rammen. En dus gooien de games obstakels op je pad zoals sneaky vijanden, metalen spikes en bodemloze kloven. Zodat je niet te veel rent. Zodat je af en toe wel móét stoppen en, jawel, ook af en toe moet platformen.
Maar dat 'geplatform' voelt dan weer lang niet zo goed als bij zijn Italiaanse concurrent, waardoor je met een dubbel gevoel overblijft. Sonic is... vlees noch vis.
Maar ondanks deze haast vernietigende kritiek op de gameplay van een van 's werelds meest bekende en populaire gameseries, is Sonic toch onmisbaar. Sonic heeft een charme die niet te ontkennen valt; een charisma dat een balans vindt tussen schattigheid en stoerheid. Alles aan hem schreeuwt 'Sega!'... van de sterke primaire kleuren en de memorabele muziek, tot het koddige universum waarin personages als Knuckles en Dr. Eggman onmisbaar zijn.

Zweverig

Sonic Generations lijkt te hebben begrepen dat Sonic het stiekem vooral van z'n charme moet hebben, want de hele game is één grote orgie van al de dingen die wél leuk zijn aan Sega's mascotte. Het combineert, op nostalgische wijze, met de 2D-gameplay levels van de oude Sonic-games met met de 3D-gameplay levels van de nieuwere delen. En het houdt het daar ook verder bij. Het rennen is nog steeds 'slechts' vermakelijk, en het geplatform voelt nog steeds oppervlakkig en zweverig, maar het geheel wordt in ieder geval niet verpest door irritante vriendjes of geforceerde rivalen.
Nee, Tails, Silver, Metal Sonic, Shadow en de rest komen enkel terug in de vermakelijke Challenge Stages, waarin de speler binnen een bepaalde tijd het level moet uitspelen met een extra gameplay-gimmick. Voor de rest ben je gewoon lekker aan het racen en aan het springen, en heel af en toe krijg je toffe boss fights voorgeschoteld.
Is het een Gold Award? Nee. Is het vermakelijk? Ja. Werd ik er heel vrolijk van? Zonder twijfel. Is het de leukste Sonic-game van de afgelopen jaren? Zeker weten!



Soni gaat de bloemenzaak bewust niet in. Hij is bang dat ie anders in onze rubriek 'Ook in de Winkel' belandt.



Met z'n snelheid zou Sonic perfect zijn als koerier bij TNT. Sonic de postegel!

Weetje • Weetje

Met de punten die je tijdens het spelen verzamelt, kun je als leuk nostalgisch extraatje Sonic z'n allereerste avontuur vrijspelen: de Megadrive-versie van Sonic The Hedgehog.

SCORE 76

Sonic is nooit de koning van het platformgenre geweest, maar eindelijk lijkt de egel te beseffen dat hij dat ook niet hoeft te zijn. Daarom draait Sonic Generations alleen om de kleurrijke levels, de vrolijke muziek, en natuurlijk, de snelheid. En dat in zowel 2D als 3D, zonder verdere fratsen. Prima!

SAMUEL



Twaalf werelden, vierentwintig levels, een hele-boel Challenge Stages en een handjevol Boss Levels: minstens twaalf uur supersnel plezier.

12 UREN



BASICS

PLATFORMER
SEGA
1 SPELER
OUT NOW



BATTLEFIELD 3

Alleen de beelden van Battlefield 3 waren al genoeg om iedereen te laten kwijlen. De game zag er inderdaad weergaloos uit! We waren dan ook enorm benieuwd naar het uiteindelijke product. Jeroen verdeelt de games op de redactie, dus je kunt wel raden wie 'm mocht reviewen…



CO-OP

Naast de singleplayer campaign en de vette multiplayer kun je de game ook nog eens co-op spelen.
Je krijgt een aantal missies voor je kiezen waarmee je andere missies vrij speelt. Deze variëren van het onder vuur nemen van enkele doelen vanuit een helikopter tot het beschermen van personen of objecten. Het houdt een beetje het midden tussen een Horde mode en singleplayer opdrachten.

Battlefield is altijd een multiplayer game geweest. Elkaar online trakteren op zoveel mogelijk virtueel lood, daar draait het om; en dat is ook de reden waarom tienduizenden fans deze game zullen aanschaffen. De singleplayer campaign is voor de meesten maar bijzaak.

Die andere serie

Ik had me voorgenomen om het in deze review niet over die andere game te hebben. Om vooral niet de vergelijkingen te maken, die je straks in al die andere reviews tegen zal komen.
Maar na het voltooien van de Campaign mode (zeg maar het verhalende gedeelte van de game) kom ik er toch niet onderuit.
Ik ben namelijk wel klaar met dit soort singleplayer achtbaanritjes. Het is allemaal zó voorspelbaar en dat maakt de boel dodelijk saai. Call of Duty (daar issie) heeft het ooit geïntroduceerd en EA doet het trucje braaf na. Vinken jullie even de bulletpoints met me aan?

- Er is een gestoorde gek die de wereldvrede in gevaar brengt en met atoombommen loopt te zeulen.
- We volgen het verhaal vanuit meerdere perspectieven.
- We komen op verschillende plekken verspreid over de hele wereld.
- Naast het schieten vanuit eerste-persoonsperspectief, knallen we ook vanuit vliegtuigen en helikopters.
- De actie wordt afgewisseld met mooie filmpjes.
- Een climax die even pompeus als teleurstellend is.

Het is een voorspelbaar recept, maar het heeft die andere franchise geen windeieren gelegd, dus waarom zou EA het ook niet proberen?

Weetje • Weetje

De pc-versie van Battlefield is de mooiste versie, maar dan moet je wel een dikke bak hebben staan.

Verder kijken

Nee, die singleplayer is een invuloefening, een (overbodige) training voor het echte werk. Nooit zul je ook maar iets voelen voor de hoofdpersoon, nooit heb je het idee dat je als speler vooruitgang boekt. Je zit in dat karretje van de achtbaan en het enige wat je doet, is bekijken wat er zich voor je neus afspeelt.
Het is hoog tijd dat ontwikkelaars zich eens gaan verdiepen in hoe andere genres omgaan met de verhalende delen van een game. Hoe zorg je voor een gevoel van progressie, hoe zorg je ervoor dat

IK WIL WINTERBANDEN, NU! EN IK WIL ZE UIT EEN GOOD YEAR
MICHEL?
IN
JE KOMT TOCH IN VREDE, STEIN?

*Sinds de strenge vorst van **het afgelopen jaar** was het een ware veldslag om nog op tijd **goede winterbanden** te krijgen.*





Weetje • Weetje

Ondanks eerdere berichten staat er geen gratis BF 1943 voor de PS3-gamers op de disc. Als pleistertje op de wonde komt alle DLC voor de game wel een week eerder voor de PlayStation 3 beschikbaar.



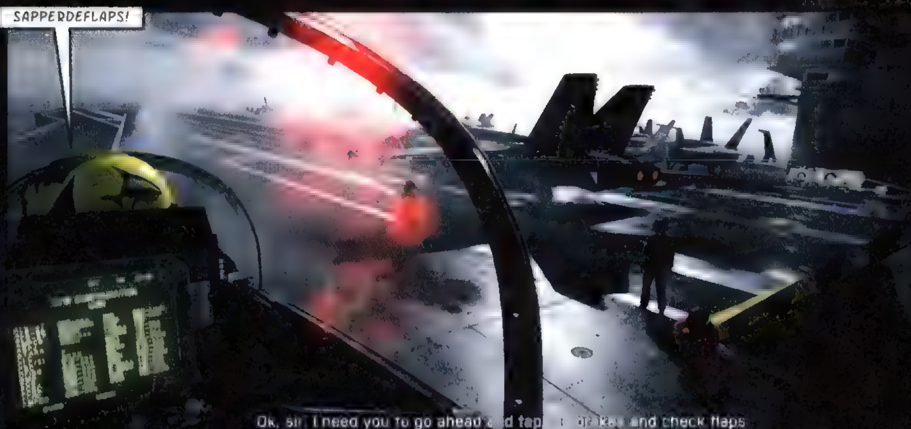
je als speler iets gaat voelen voor je hoofdrolspeler?
Als ik de singleplayer campaign van Battlefield 3 vergelijk met die van een game als Resistance, kan ik niet anders dan concluderen dat de heren van Insomniac wel iets verder zijn met dit proces.
Maar genoeg gelul over die singleplayer, want zoals ik al aangaf: in Battlefield draait 't om de multiplayer!

Samenwerken

Online met 24 man (consoles) of 64 man (pc) komt Battlefield pas echt tot leven. De drie modes, Team Deathmatch, Conquest en Rush, spelen als een trein, waarbij Rush, waarin het zaak is steeds twee punten uit te schakelen (tenzij je de verdedigende partij bent) om verder te komen in de map, mijn absolute favoriet is.
BF is online de ultieme 'samenwerkingsgame'. Er zijn vier verschillende klassen met hun sterke en zwakke punten, en het is zaak om tijdens de potjes goed af te spreken wie wat doet. Je speelt met vier man in een squad (het gehele team bestaat uit drie squads van vier) en het draait om balans. Wie fungeert er als Assault (met revive optie), wie is de Recon-unit en wie zorgt er voor de voertuigen (zowel repareren als uitschakelen)?
Goede communicatie is daarbij essentieel, en het is dan ook belangrijk dat je als squad bij elkaar blijft om door te kunnen dringen tot de vijandelijke linie.

Dogfights

Ieder gevecht in Battlefield 3 voelt ontzettend goed. Er zijn momenten dat je door smalle straatjes schuifelt of tijgert en de vijand onder vuur neemt om langzaam door te dringen tot een volgende locatie. Die gevechten zijn super intens en het is prachtig om te zien hoe iedereen samenwerkt door elkaar op de been te helpen of dekkingsvuur te geven. Wanneer alles samenkomt, is de game een schitterend schouwspel en zit je met een bezwete bilnaad op het puntje van je stoel.
Het komt ook voor dat er op de wat meer open maps (waarin voertuigen een grote rol spelen) boven het strijdtoneel een dogfight plaatsvindt. Het is moeilijk om dan niet omhoog te kijken om te zien hoe de strijd in de lucht wordt beslecht.
De multiplayer van Battlefield 3 is intens, ziet er werkelijk prachtig uit en dankzij de destructie zijn er maar weinig muurtjes waar je veilig achter kunt blijven zitten.
Daar komt bij dat je via battlelog al je vorderingen netjes kunt volgen. Het enige wat nog ontbreekt is een overzicht van de maps zodat je kunt zien waar je sterke en zwakke punten liggen.



"Een prachtige, geoliede machine."

Verslavingsfactor

Super belangrijk bij zo'n (multiplayer) game is de aanwezigheid van een verslavingsfactor, en ik kan je zeggen dat die zonder meer aanwezig is.
Tijdens de vele online potjes zul je niet alleen levelen, maar speel je ook de nodige attributen en wapens vrij. Hierdoor blijf je spelen; niet alleen om beter te worden maar ook om die extra's te bemachtigen, en o ja; het verzamelen van Dogtags is ditmaal nog uitgebreider!
Kortom, Battlefield 3 is een prachtige, geoliede machine geworden die mij online wederom in zijn wurgende greep heeft.







Weetje • Weetje

De Xbox 360-bezitter zal een pakketje moeten installeren van 1,5 gig waarna de game er mooier uit komt te zien.

SCORE 91

De singleplayer van Battlefield 3 is te verwaarlozen en dient eigenlijk beschouwd te worden als een opwarmertje voor het echte werk... ook wel de multiplayer genaamd! En dat uitroepteken staat daar niet voor niets, zoals je inmiddels begrepen hebt.

JEROEN



Dit speel je totdat Battlefield 4 zich aandient of anders Bad Company 3! En dat zou nog wel eens dik twee jaar kunnen duren...

8760 UREN



BASICS

FIRST-PERSON SHOOTER
DICE / EA
1-24 SPELERS (64 VOOR PC)
OUT NOW

SUPER MARIO 3D LAND

Je kunt die ouwe lul van een Jurjen nog steeds als een kind zo blij maken met een nieuwe Mario, want een nieuwe Mario is volgens hem altijd goed. Maar haalt Super Mario 3D Land wel het niveau van zijn favoriete Mario's?



Wat gebeurt er als ik naar de rand van het scherm loop? Hoe kom ik bij dat vraagtekenblok daar hoog in de lucht? En wat zit erin verstopt? De kernvragen van elke Mario-ervaring zaten al in de allereerste scène van de allereerste Mario verstopt.

Een nieuwe Mario hoeft eigenlijk niets anders te doen dan die kinderlijke nieuwsgierigheid op nieuwe manieren opwekken, en de speelse inspanningen van de speler belonen met nieuwe, bevredigende antwoorden. Dan ontstaat de Mario-magie, het gevoel dat je geweldig bent en alles kunt. Een gevoel dat ook Super Mario 3D Land weer aanhoudend in je hersenen pompt.



Voor Mario is het feit dat het een vraagteken is wat ie moet doen met dat uitroepteken geen punt.

Perfecte Mario-momenten

Ter geruststelling: je kunt deze Mario spelen zonder 3D-effect. Het spel oogt hoe dan ook heerlijk fris en fruitig. Er wordt wat gespeeld met perspectieven en Escher-achtig gezichtsbedrog, maar dat werkt in 2D eigenlijk net zo grappig als in 3D.

Opvallend vaak volgt de camera Mario vanuit een hoog perspectief of zelfs een Zelda-achtig bovenaanzicht. Met het 3D-effect wordt het gevoel wanneer je in een diepte kijkt duizelingwekkender.

Er zijn situaties waarin je op een platform moet springen dat zich zo ver beneden je bevindt dat je het nauwelijks kunt zien. Dit soort situaties zijn heel nieuw en leveren perfecte Mario-momenten op. Moet ik daar echt naartoe springen? Wat bevindt zich daar dan?



Wist je dat er speciale Olympische Spelen voor homo's bestaan? Die heten de Gay Games en een van de extra onderdelen is paalklimmen.



> **"Als mijn vrouw het goed vindt, neem ik een Mario-tatoeage op mijn kont."**

Verkeerde been

Er is een landschap in de vorm van een 8-bits Mario, met in de rechtervoet een schakelaar die je met je staart (als wasbeer) moet blijven raken om de voet als een liftje omhoog te takelen. Hoog in de wolken wordt het de voet van een 8-bits Luigi en vind je zo'n felbegeerde sterrenmunt. Machtige Mario-magie.

Om dat schakelaartje op de voet van Mario te ontdekken, moet je naar de camera tóe lopen, terwijl de glimmende munten je juist de andere kant op lokken. En zo word je vaak op het verkeerde been gezet, en voor tegendraadse handelingen beloond. Even om het hoekje kijken, ergens uit beeld lopen, je hindernis niet gewoon passeren maar er bovenop springen...

Geweldig allemaal, ik krijg er geen genoeg van, en als mijn vrouw het goed vindt, neem ik een Mario-tatoeage op mijn kont.

Teleurstellend

Toch ben ik als fan ook wel een beetje teleurgesteld in deze Mario, want naar mijn smaak wordt er te veel op oude roem geteerd.

Er zijn allerlei nieuwe soorten blokken, maar die doen eigenlijk niet zoveel anders dan de oude. Er zijn tegels die tijdelijk blokken laten verschijnen, er zijn blokken waarmee je omhoog kunt zweven, en ook al zijn die dingen wat anders gekleurd en opgezet, ik heb ze eerder gezien. Dat geldt ook voor de boten, kastelen, spookhuizen, piramides, reuzenwerelden en koekjeslevels.

Het aantal nieuwe power-ups (alleen het boemerangpak) is teleurstellend, de muziek is gerecycled, er is geen Yoshi, de 'wereld' waar je doorheen trekt, is niet meer dan een rechte lijn, het spel is kort en makkelijk en er zijn geen mogelijkheden om samen met anderen te spelen.

Dus ook al is dit weer een hele vette, toffe, van Mario-magie vervulde Mario, ik bleef na het gretig voltooien ervan wel met een nieuwe vraag zitten: is dit alles?



Mario zonder pet, is als een tuin zonder broek.

Weetje • Weetje

Op sommige plekken kun je in een eerstepersoons perspectief speuren naar Toad of andere paddenstoelmensen. Als je ze vindt, krijg je vaak een cadeautje.

SCORE 84

Elke Mario-fan moet deze Mario hebben, en het spel zou voor mij zelfs een goede reden zijn (de eerste) om een 3DS te kopen. Toch schiet Super Mario 3D Land wat tekort als je de game met de andere hoofdavonturen van Mario vergelijkt.

JURJEN



Eén keer uitspelen kost je zes uur. Nog eens zes uur later heb je alle extra levels vrij- en uitgespeeld.

12 UREN



BASICS

PLATFORM-ACTIE
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

FORZA MOTORSPORT 4



Tot nu toe bestempelden we Gran Turismo altijd als de heilige graal voor de autoliefhebber, maar Forza kwam de laatste jaren steeds dichterbij. Waar staan ze nu met Forza 4? JJ velt het oordeel.

REVIEW · XBOX 360

Forza Motorsport 3 was een dikke twee jaar geleden een geweldige racer die zowel de casual racefan als de simfanaat meer dan tevreden stelde. Daarmee had Microsoft eindelijk een waardige exclusieve racegame in huis die het op kon nemen tegen Gran Turismo. Een gelijkspel vond ik destijds.
Maar waar de GT-serie recentelijk weinig vooruitgang meer boekt, daar gaat Forza 4 vrolijk verder met innoveren.

Upgrade

Die innovatie vind je overigens niet terug in de pure racecontent. Feitelijk is er op dat gebied weinig veranderd en kun je FM4 echt als een upgrade van FM3 beschouwen: grafisch mooier, de besturing iets soepeler, de wagens reageren directer en er zitten vijf nieuwe tracks in dit vierde deel. Dat laatste vond ik persoonlijk een teleurstelling; als frequent Forza-speler had ik nu te vaak het gevoel dat ik dit allemaal al een keer had meegemaakt.

Seksclub

De innovatie vind je wel in de compleetheid en de uitvoering van al die content. Ik durf FM4 niet de beste racegame aller tijden te noemen, maar wel de meest complete racegame ooit. Toen Turn 10 aan de serie begon had het één doelstelling: alle autofans de racegame van hun leven bezorgen, en dat is ze in deel 4 (eindelijk) helemaal gelukt.

Zo kan met de tot in het extreme instelbare moeilijkheidsgraad iedereen het spel exact naar zijn wensen afstellen, van supersimpel tot megamoeilijk. Ook kun je in FM4 veel meer met je auto doen dan alleen racen. Het tweaken en painten is uitgebreid. Autovista is de seksclub van het racegenre en je kunt nu zelfs autoclubs opzetten om je hartstocht voor een bepaald type wagen met gelijkgestemden te delen. De passie voor een bepaalde wagen is sowieso beter bot te vieren omdat je in FM4 door te upgraden het overgrote deel van de Career mode (World Tour) met één wagen kan uitrijden.
Ook online gaat FM4 veel verder dan de concurrentie. Een zeer diep matchmaking-systeem laat je allerlei soorten races opzetten, tot en met competities waarin verschillende klassen door elkaar rijden, en via Twitter en Facebook kun je de vorderingen van vrienden en clubgenoten volgen.

"Het ultieme digitale autosportpakket."

Top Gear

Tot slot de uitvoering. GT5 was en is erg fraai, maar ook hier zet FM4 de nieuwe standaard. 'Autoverzamelgames' zijn vaak geile polygonenmonsters, maar ze neigen ook naar saaiheid: 'race rijden, nieuwe auto erbij, race rijden, upgrade erbij'. Het is vaak lang 'grinden' tot je een wagen hebt die je echt tof vindt.

Door een samenwerking aan te gaan met het beroemde programma Top Gear heeft Turn 10 Studio's die suffe spiraal doorbroken. Het hilarische commentaar van presentator Jeremy Clarkson zorgt voor de broodnodige relativering en de funny Top Gear Challenges doorbreken de meer traditionele raceopdrachten.

Forza Motorsport 4 is geen compleet nieuwe Forza, maar wel een vernieuwende Forza. De game koppelt de traditionele racecontent aan meer mogelijkheden om als community met de aanwezige wagens en tracks aan de gang te gaan. Oftewel, Forza Motorsport 4 is het ultieme digitale autosportpakket, meer dan GT5 dat is.



(Door: Ridho)
Heerlijk die frisse lucht van CO2-uitstoot zo hoog in de bergen.

Weetje • Weetje
Turn 10 zet vanaf launch elke maand nieuwe DLC op Xbox Live.



In een tof ferrari'tje, rood met witte stippen
Was kabouter Spillebeen stevig aan het slippen
Krak zei toen het autootje, wat hem erg speet
Want kabouter Spillebeen had asfalt in z'n reet



(Door: Los Martinos)
Wist je dat 40 procent van alle Ford-eigenaren zijn auto Harrison noemt? (Briljant, maar had Ed die niet al eerder bedacht?)



(Door: Smakman)
Voor Amerikaanse bakken houden ze het rondje kort, anders staan ze halverwege zonder benzine.

Weetje • Weetje
Wist je dat bijna de helft van de mensen die Forza Motorsport 3 hebben gekocht, vooral bezig zijn geweest met het beschilderen van hun wagens, en het verkopen van hun 'kunstwerken'?

SCORE 93

Forza Motorsport 4 is misschien niet de beste racegame aller tijden, maar wel de meest complete racer die ik in mijn twaalfjarige carrière bij de PU heb gespeeld. Als je er een neusje voor hebt, kun je het rubber bijna ruiken.

JJ



Tot de volgende Forza uitkomt, en dat kan nog wel een jaartje of twee, drie duren.

7240 UREN



BASICS
RACEGAME
TURN 10 / MICROSOFT
1 - 16 SPELERS
OUT NOW


THE NEW
MUSIC
STATION

GEARS OF WAR 3



De komende weken krijgen de 3J's volop FPS'en voor hun bakkes, maar een third-person shooter, dat is echt heel andere koek. Lees maar...

Als je niet zo heel veel verder kijkt dan je neus lang is, lijkt het wel alsof er momenteel alleen maar first-person shooters uitkomen. Plus FIFA 12. Maar dat is niet zo.
Ja, er komen veel FPS'en uit, misschien wel te veel, maar er zijn ook andere typen shooters op de markt, zoals bijvoorbeeld Gears of War 3. Samen met Halo vormt de game van Epic's kleine grote man CliffyB, de drijvende kracht achter de Xbox 360.
De multiplayer modes van veel games komen en gaan op Xbox Live, maar Halo en GoW blijven altijd bestaan, hoewel Epic er met GoW2 alles aan heeft gedaan om die fanbase af te breken met een zwaar buggy MP.

Hoe zit dat met GoW3? Heeft de uitgebreide bètatest nut gehad? Speelt GoW3 eindelijk weer lekker en weet de game ook wat verfrissende spelmodi in het vaak erg uniforme shootergenre te brengen?
De 3J's gingen er eens even goed voor zitten (en niet staan, want schieten met Kinect is voor kinderen onder de zes, en die leeftijd zijn de 3 J's toch echt ontstegen. Nou ja, fysiek in ieder geval).

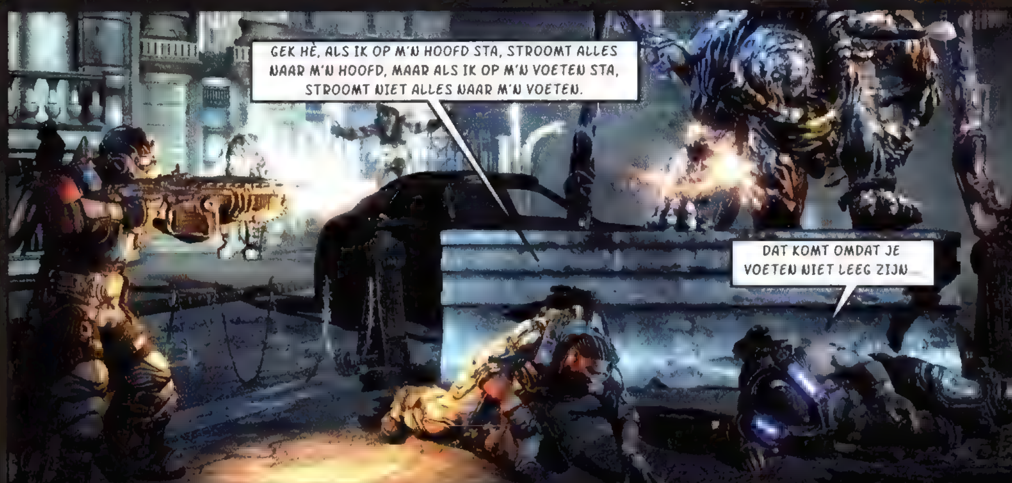
EEN THIRD-PERSON SHOOTER IN MP: EEN BAK ELLENDE OF JUIST VERFRISSEND?

JEROEN Een verfrissing zou ik het niet willen noemen. Het blijft natuurlijk gewoon dezelfde gameplay, dezelfde soort besturing, alleen heb je wat meer overzicht over het speelveld.
Nadeel ten opzichte van de FPS vind ik het mikken. Daar kun je immers met één druk op de knop door je vizier turen, in GoW 3 moet je eerst nog een andere knop indrukken om dat voor elkaar te krijgen. Het is een heel andere manier van spelen, je zou het kunnen vergelijken met het verschil tussen fietsen op een racefiets of een mountainbike. »











Met 66% tegen 26% ben je nog niet zeker van de winst, hoor. Vraag dat maar aan Bert van Marwijk.

VOELEN DE WAPENS VAN GOW3 LEKKER AAN?

JEROEN De wapens dig ik wel, ik heb meer problemen met de hoeveelheid kogels die ik in iemands pens of kop moet pompen voordat ie dood neervalt. Dat loopt zo af en toe de spuigaten uit, aangezien je soms een heel magazijn leeg kunt schieten op een gast zonder dat hij neergaat. Daardoor voelen de wapens soms wat weinig effectief, terwijl ze er juist zo verschrikkelijk bruut uitzien. Dat neemt overigens niet weg dat de kills met de Lancer Rifle natuurlijk beestachtig zijn.

JJ Ik ben het helemaal met Jeroen eens. Vaak moet je te lang knallen voordat je iemand dodelijk treft. Gevolg is dat vooral de midrange actie waar ik zo van hou, naar de achtergrond verdwijnt. Het is nu veel close combat en veel gasten die met een shotgun rondrennen, en dat is niet mijn ding. Helemaal omdat ik voor mijn gevoel niet echt soepel kan strafen en alleen de duik tot mijn beschikking heb om zo'n kamikaze Locust te ontwijken. Daarnaast mis ik een beetje de impact die ik wel in (met name) Modern Warfare heb. Dat je echt aan elk wapen voelt wat het doet en hoe je moet richten of hoe lang je kunt ratelen zonder je target echt letterlijk uit het oog te verliezen.

JAN De gameplay van Gears of War 3 is log, lomp en bruut en zo horen de wapens ook te zijn. Ik vind de wapens daarom prima aanvoelen als je kijkt naar de rest van de gameplay en het Gears-universum. Bovendien zijn de wapens flink getweaked ten opzichte van deel 2. Je redt het niet langer met alleen shotguns en granaten.

JJ In principe is het natuurlijk verfrissend omdat je vanuit een ander perspectief knalt en dat levert in mijn optiek andere actie op. Ietsje trager, ietsje meer close combat. Maar of ik ook blij ben met die actie...
Ik zal gewoon eerlijk zijn, ik zuig zwaar in GoW3 en third-person shooters in het algemeen. Ik heb last met het bewegen (ben aan de trage kant en rol vaak de verkeerde kant op) en vooral met mikken, gewend als ik ben om over mijn loop te kijken. Het andere perspectief is er niet alleen visueel, je moet er ook echt anders door fraggen.
Ik zie wel dat GoW3 de top is binnen het third-person genre. En de MP van deel 3 is veel beter dan die van deel 2. Ik heb in ieder geval geen nare bugs gezien. Fans gaan dus zeker blij zijn.
Maar om in de analogie van Jeroen te blijven: het is dus inderdaad anders fietsen, alleen zou ik bij die mountainbike graag steunwieltjes hebben, omdat ik steeds omval.

JAN Ik hou van third-person shooters in MP, en Gears of War 3 is al snel een favoriet van mij geworden. De serie heeft nog altijd het beste coversysteem aller tijden en de combinatie van brute actie met een vleugje tactiek (zo heb ik menig kill weten te maken door me verdekt op te stellen) biedt wat mij betreft tijdloos vermaak.
Je moet net wat meer timen, beter letten op het laden en goed kijken naar de dingen die in de map om je heen gebeuren, en daar is third-person natuurlijk bij uitstek geschikt voor. Gasten die het niet kunnen zijn n00bs.

IS TEAM DEATHMATCH NIET TE VEEL EEN SKILL-GAME GEWORDEN NU JE JOUW KILLS OOK ECHT MOET FINISHEN?

JEROEN Dat zou ik niet zeggen. In mijn optiek is het vooral een echte teamgame geworden. Daar waar je in andere shooters nogal eens als een dwaas over het speelveld kan rennen en kills maakt die meetellen, zul je hier echt moeten samenwerken. Immers, de tegenstander kan jou raken als jij een van zijn teamleden afmaakt. Dat is echt een goed ding.







Bij de PVV wilden ze eigenlijk een verbod op deze game vanwege het hoofddoekje van Marcus.



Als het goed is, komt er ook een level met een meisje met lang haar, een rood jurkje en paranormale krachten: F.E.A.R.S. of War.



Er gaan geruchten dat er nog een downloadable level komt waarin je als een soort Solid Snake te werk moet gaan: die DLC heet Metal Gears of War.

Team Deathmatch games zijn over het algemeen, onbedoeld, lone ranger games, maar in GoW is het echt zaak dat je goed samenwerkt met je teamgenoten, door bij elkaar te blijven en elkaar te hulp te schieten. Zeker wanneer je iemand weer op de been kunt helpen, krijg je echt een 'wij-gevoel'. GoW draait ook niet zozeer om het aantal kills dat je maakt, maar meer om het aantal spawns dat je van je tegenstander afpakt. En dus telt elk leven.

JJ Ook hierin moet ik Jeroen gelijk geven. GoW is een van de eerste shooters waarin teamplay echt onontbeerlijk is. En ik moest daar vreselijk aan wennen. Ik haat teamplay namelijk. Ik wil niet afhankelijk zijn van drie Fransen, twee Britten en een Noor die ik niet ken.
Maar de opzet van de maps, het aantal levens waar het om draait en het feit dat je een kill echt moet claimen bij het lichaam, maakt dat in je eentje rondrennen je team ernstige schade toebrengt.
Hoewel het dus niet mijn ding is, valt het Epic zonder meer te prijzen dat ze dit voor elkaar hebben gekregen. Mensen die een totale stranger voor elkaar zijn laten samenwerken, is namelijk het moeilijkste dat er is. Ben benieuwd of DICE dat straks ook gaat lukken in Battlefield 3.



JAN Dat valt wel mee en dat hoort bij de Gears-gameplay. Daarbij: wat is er mis met skills? Ik hou er wel van en het geeft net wat meer bevrediging. Ieder kill in Gears of War is een klein gevoel van ultrageweldadige euforie. N00b-uitspraak dus.

WAARDERING VAN DE DRIE MODES	JEROEN	JJ	JAN
VERSUS			
HORDE			
BEAST			
DRIE MENINGEN	Zoals gezegd vind ik de Versus mode het minst interessant. Ik speel GoW 3 dan ook voornamelijk voor Horde en Beast mode! Ik heb het verder niet zo op die third person shooters en dat koppeltje duiken is ook behoorlijk kut om heel eerlijk te zijn.	GoW3 is stukken beter dan de buggy voorganger. Ik ben er echter geen groot fan van, maar schrijf dat toe aan mijn smaak, want de MP is echt de top als je het over third-person hebt (en de SP is super en heerlijk lang).	De multiplayer van Gears of War 3 is enorm uitgebreid en veelzijdig. Met name de coöperatieve modes steken met kop en schouders boven de concurrentie uit. Jeroen en JJ moet niet te veel zeiken en gewoon oefenen.
FAVO WAPEN	**Lancer Rifle**	**Longshot**	**Retro Lancer**
FAVO MAP	**Thrashball**	**Gridlock**	**Overpass**

GAAT GOW HET REDDEN TEN OPZICHTE VAN MW3 EN BF3?

JEROEN Daar kunnen we kort over zijn, nee. Wanneer BF3 en met name MW3 het levenslicht zien, zal menigeen Gears laten voor wat het is en overstappen naar deze geoliede online shooters.

JJ Nee, het lijkt nu wel een afspraak, maar wederom slaat Jeroen den spijkert op den kop. De community van GoW3 zal dramatisch afnemen als BF3 en MW3 uit zijn. Daarvoor is de derde persoon in multiplayer toch net ietsje minder ingeburgerd dan de FPS.

JAN Gears of War 3 heeft het al gered, want in de eerste week van release waren er al drie miljoen games verkocht, en als je dit leest, zal de vier miljoen al wel bereikt zijn. Voor een platform-exclusieve shooter een groot succes. Het zijn geen CoD aantallen maar dat redt geen enkele andere shooter, dat is buitencategorie. Het blijft in november gewoon druk online!

Ook IN DE WINKELS

Omdat we vrijwel altijd te weinig ruimte hebben om alle games te bespreken die we maandelijks binnenkrijgen, komt in deze rubriek een viertal spellen kort aan bod die anders buiten de boot waren gevallen...

Deze maand is de selectie voor jullie samengesteld door Jeroen, Wouter en Jan.

1 RATCHET AND CLANK: ALL 4 ONE

PS3

De avonturen van Ratchet and Clank speelde je tot nu toe altijd in je uppie, maar in All 4 One draait het om samenspel, zowel naast je op de bank als online. Is dat wel zo leuk, vroeg Jeroen zich af.

In Ratchet and Clank: All 4 One is het vooral de bedoeling om samen te spelen, maar stiekem ook een beetje tégen elkaar. Na afloop van iedere missie (de game is één groot avontuur, opgedeeld in verschillende missies) kan er namelijk maar één de winnaar zijn.
Ondanks het feit dat de game dus ook een competitief aspect kent, gaat dat niet ten koste van de humor van de serie. Tijdens het spelen zullen de oneliners van één van de vier hoofdpersonages (Ratchet, Clank, Captain Qwark en Doctor Nefarious) dan ook regelmatig door je speakers schallen. Daarnaast zul je in de tussenfilmpjes eveneens weer de bekende grappen en grollen langs zien komen.
All 4 One is een erg leuke platformer, zeker wanneer je met vier man tegelijkertijd door de levels loopt, rent en schiet.



JEROEN — SCORE 70

Het is een beetje apart om met de vier hoofdpersonages over het scherm te springen maar het werkt en is erg leuk. Helemaal wanneer je teamgenoten opzuigt en ze in een afgrond schiet, zodat jij eerder bij de boutjes en moertjes kunt.



TROPICO 4 2

XBOX 360 | PC



Sodeju! Door die Arabische Lente dreigt het voorbestaan van de dictator in het gedrag te komen! Gelukkig kun je in Tropico 4 zonder NAVO-inmenging je innerlijke Bashar al-Assad aanspreken.

Tropico 4 kent nauwelijks vernieuwingen ten opzichte van deel 3 en de sporadische wijzigingen die er zijn, hebben zelden noemenswaardige impact op de gameplay. Twintig nieuwe gebouwen zijn leuk, maar je kan er niet heel veel meer mee dan ze neerzetten om je economie uit te breiden.
De natuurrampen (vulkaanuitbarstingen, orkanen) ogen spectaculair maar vond ik eerder lastig dan leuk.
Beter is de knipogende manier waarop het politieke klimaat wordt verbeeld in de game. Volksopstand, religieuze aanhangers die je bewind omver willen werpen, militaire coupes; je moet op alles voorbereid zijn en tegenstand op elk moment de kop in kunnen drukken.
Leuk en uitdagend zijn vooral de optionele, secundaire goals waarbij je veelal een bepaalde groep (kapitalisten, intellectuelen, milieuactivisten) tevreden moet stemmen door iets voor hen te ritselen.



JAN — SCORE 75

Tropico 4 is net zo voorspelbaar als het gedrag van zittende dictators: ze willen dat alles bij het oude blijft. En toch heb ik deze game weer met een hele dikke, dictatoriale grijns zitten spelen.

PC

THE SIMS 3: PETS 3



Ondanks dat een hond nog steeds een 'Woofwoof' is in The Sims 3: Pets, hebben we niet met precies dezelfde Beestenbende te maken als die van The Sims 2. Eén persoon, helemaal achterin de redactie, wordt daar blij van.

Na de vrij magere laatste add-on, Generations, (ja, ook al review ik ze niet, ik blijf op de fucking hoogte!) wordt het wel weer tijd voor een riante uitbreiding van het al tientallen gigjes grote en eigenlijk veel te ingewikkelde Sims 3.
In Pets kun je honden, katten en paarden aan je huishouden toevoegen, maar ook wat kleinere beesten die je in een terrarium of kooitje kan stouwen. Dat kenden we al uit deel 2, maar er is VEEL meer: ten eerste is de 'animal creator' zo ontzettend uitgebreid dat hij bijna de character creator in Sims 3 overtreft, daarnaast zijn de huisdieren te besturen alsof het volwaardige Sims zijn (inclusief Wants, Needs en zelfs Skills) en krijgen de Sims zelf er een paardrijskill bij. Belachelijk uitgebreid, afgrijselijk cutesy... The Sims 3 wordt er weer een stuk ingewikkelder van, maar dan heb je ook wat!



Op beestjes jagende katten, spoorzoekende honden en racende paarden; Pets zit propvol opties en harige schattigheid. Nu maar hopen dat de bugs wegblijven uit deze Beestenbende, vlooien zijn al erg genoeg.

SCORE 82

WOUTER

XBOX 360

4 GUNSTRINGER

Spelen met marionetten beschouwt Wouter, net als punniken en sjoelen, als een hobby die in de jaren '70 tot 'niet meer leuk' is verklaard en nu alleen nog door kwijlende bejaarden wordt beoefend. De Gunstringer geeft het echter een revival...

Je speelt met de Kinect, alleen dan lekker zittend op je aars (dat is de eerste vreemde gewaarwording in Gunstringer). Vervolgens schiet je (piefpaffend met je hand, alsof je cowboytje speelt) met een wraakzuchtige, ondode marionettencowboy een ballon-achtige eindbaas genaamd Wavy Tubeman aan stukken, waarna een IRL-publiek enthousiast begint te applaudiseren.
Deze game is namelijk niets minder dan een digitaal rariteitenkabinet, ondersteund door heerlijk gevat commentaar van een droge vertelstem ('Gunstringer felt the invisible hand of fate move against him. But who pulled the strings?') en in beeld gebracht met behulp van een dik stijltje dat nog het meest lijkt op een combinatie van LittleBigPlanet en Angela Anaconda. En het werkt!
Twisted Pixel laat de wereld zien wat voor cools je met de Kinect kan en ik hoop dat men oplet!



SCORE 84





Het Gunstringer-knalfuifje duurt helaas maar 4 tot 5 uur (het was oorspronkelijk dan ook een XBLA-titel), maar weet je te vermaken met humor en stijl, is uitdagend en, wat nog het meest opmerkelijk is voor een Kinect-game, werkt als een baby op een 50+ feestje: like a charm.

WOUTER

Tussen de uitgebreide hoofdmaaltijden door zijn we hier op de redactie natuurlijk ook niet vies van een snaaigame op z'n tijd.
Op deze twee pagina's lees je elke maand hoe die kleinere, meestal downloadable spellen, ons smaakten. Van likkebaardend lekker (5 sterren) tot ranzige shit (1 ster) en alles daar tussenin.

Hmmm...

Snaai GAMES

Lekker vet en vers!

RENEGADE OPS

SCORE ★★★★★



1200 MS POINTS / € 14,99

①-④ SPELERS



Je zou Renegade Ops af kunnen doen als een twin-stick shooter; zo'n game waarbij je een klein voertuigje, meestal een ruimteschip, bestuurt met de ene stick en schiet met de andere.
Toch zouden we Renegade Ops, gezien de schaal van de game, liever een twin-stick action game noemen. Je stuurt je voertuig (keuze uit vier) namelijk over een oppervlakte terwijl je vijandelijk vuur probeert te ontwijken en tegelijkertijd je vijanden tracht uit te schakelen.
De game oogt niet alleen erg goed, maar speelt als een natte droom. Echt zo'n spel waarmee je de winter wel doorkomt (of op z'n minst een aantal weekenden).

SEGA PSN / XBLA

FIFA 12

SCORE ★★★★★



€7.99

①-② SPELERS



Voetbal op de iPad of iPhone was nooit zo'n succes, maar daar brengt FIFA 12 verandering in. De game is niet alleen enorm uitgebreid maar ook perfect speelbaar.
De animaties van de spelers zien er bijzonder goed uit en de gameplay doet nauwelijks onder voor die van z'n grotere broers (hoewel je nog steeds met je duim vaak naast de virtuele joystick en knoppen zit).
Naast dat ie heerlijk speelt, biedt de zeer uitgebreide Manager mode genoeg diepgang, en als je weet dat de game ook nog eens met twee man te spelen is op één iPad, (gebruik iPhone of iPod als joypad) begrijp je ons enthousiasme.

iPAD

BURNOUT CRASH

SCORE ★☆☆☆☆



800 MS POINTS / € 9,99

① SPELER



Als we bij de PU een Schlemiel Award zouden uitreiken, was ie deze maand naar Burnout Crash gegaan. De game mist zijn doel volledig, en dat is knap voor een game waarbij het juist gaat om doelen halen.
In Burnout Crash is het zaak om zoveel mogelijk schade aan te richten. Zo dien je kruispunten te blokkeren met zoveel mogelijk wagens om een gigantische kettingbotsing te creëren. Dat klinkt leuk, maar de uitvoering is dat allerminst.
Eigenlijk doodzonde dat men de ooit zo populaire basis van Burnout, het racen dus, compleet heeft ingewisseld voor het maken van botsingen.

PSN / XBLA

SHADOW GUN





1 SPELER



Wie graag Gears of War wil spelen maar alleen een tablet bezit, zou Shadow Gun kunnen proberen. Ook hierin bestuur je een tankachtige kerel en moet je achter muurtjes schuilen tot je kans ziet zonder levensgevaar tegenvuur te bieden aan, eh, in dit geval een soort cyborgmilitairen met beperkte verstandelijke vermogens.
Dankzij de nieuwe Unity Engine (die op punten progressie boekt t.o.v. de gebruikelijke Unreal Engine voor iOS) ziet het er allemaal fraai uit, maar lang niet zo mooi als 'de echte' Gears of War, natuurlijk. En ook speltechnisch blijft het allemaal ver achter bij het echte werk. Maar voor op een tablet is dit niet mis.

iOS / ANDROID

DARK MEADOW





1 SPELER

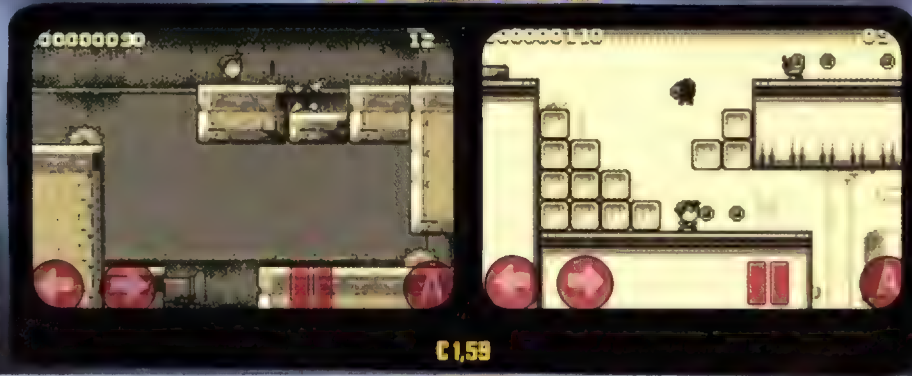


Dark Meadow is een vuige ripoff van Infinity Blade. Maar toch ook best een leuk spel, dat dankzij de goede uitwerking en wat eigen ideeën prima op eigen benen kan staan.
Het schept in elk geval een apart sfeertje met satanisch ogende wezens die door een oud hospitaal slenteren, en lekker zieke toespraken van je mentor. En je kunt behalve zwaarden ook kruisbogen gebruiken.
Het predicaat vuige ripoff verdient het spel vooral met de algemene opzet, die je dwingt tot eindeloos grinden om herhalende scenario's tot een goed eind te brengen. Maar dat werkt ook in Dark Meadow weer lekker verslavend.

iOS

STARDASH





1 SPELER



Stardash is het geradicaliseerde bastaardkind van de eerste Super Mario Land. Het radicale zit 'm vooral in de vormgeving (als een Game Boy-spel), de lastige vijanden en het feit dat je het volledig zonder power-ups en herstartpunten moet stellen. Dus: één misstap en je staat weer bij start.
Gelukkig zijn de levels niet lang; je kunt elk ervan binnen twintig seconden voltooien. De beproevingen blijven ook binnen de perken omdat de besturing lekker eenvoudig is gehouden. Naar rechts ingedrukt houden en op de juiste momenten springen is meestal voldoende.
Veertig levels lang ouderwets vloeken, zuchten en genieten.

iOS / ANDROID

WARM GUN



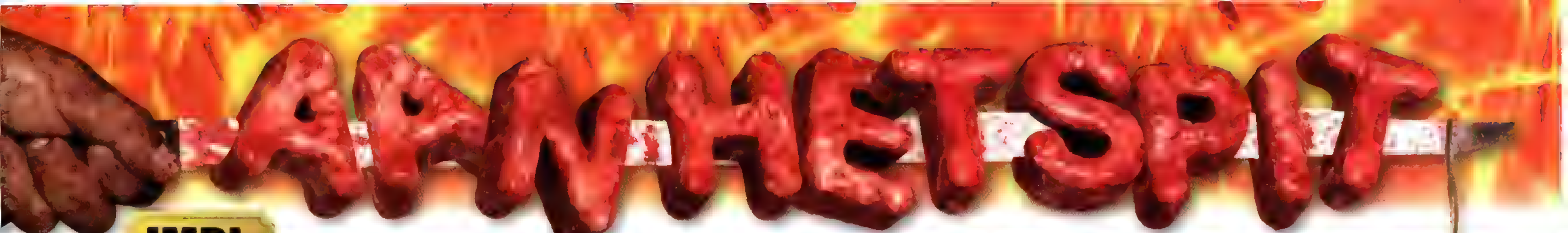


1-8 SPELERS



'Hapiness is a warm gun', zong de jeugd in 1968, toen dat liedje van de Beatles was uitgekomen. Tegenwoordig moet de jeugd niks meer hebben van die hippyshit, maar des te meer van het fenomeen deathmatch.
Het spelletje Warm Gun belooft die deathmatch ook op iDevices tot leven te wekken. Helaas loopt het spel te vaak vast om daarin te slagen. Maar tussen de vastlopers door wordt duidelijk dat Warm Gun puik in elkaar steekt. Bij vlagen werden de deathmatches in apocalyptische cowboysferen zelfs spannend.
Wanneer die fucking vastlopers met updates zijn verholpen, gaat de jeugd hier vast wel gelukkig van worden.

iOS



IMDb
The Internet Movie Database

Search All Go Register | Login | Help

Movies · TV · News · Videos · Community · IMDbPro · Apps · Your Watchlis

DEZE MAAND
ROOSTERT PU VERS AAN HET SPIT:
Nolan North
Stem van alles



Nolan North

Actor | Miscellaneous Crew | Guy That Makes Funny Sounds

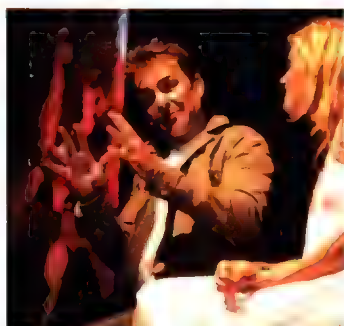
Trivia: Nolan North staat bij Sony onder contract voor tenminste nog acht delen Uncharted. North is momenteel in onderhandeling met Electronic Arts om alle stemmen voor alle EA games tot 2020 in te spreken. Meer trivia >>

Born: Nolan Ramsay North
October 31, 1970 in New Haven, Connecticut, USA

Meer op IMDbPro »

Contact Info: Bekijk agent en manager

Representeert u Nolan North? Foto's toevoegen of aanpassen









Uncharted 5: Here We Go Again (Video Game) (pre-production) 2015
Nathan Drake (voice)

Uncharted 4: Drake Doesn' t Dance (Video Game) (pre-production) 2013
Nathan Drake (voice)

Forza Motorsport 4 (Video Game) 2011
Motorgeluid Bugatti Veyron Super Sport + bandenwissel (sound)

Football Manager 2012 (PC Game) 2011
Fluitje van de scheidsrechter (sound)

TV-show (TV-serie) 1985-2011
Ivo Niehe (voice)

Uncharted 3: Drake's Deception (Video Game) (pre-production) 2011
Nathan Drake (voice)

EA Sports franchise (Video Game) 1988 – 2011
De beroemde zin 'EA Sports, it's in the game' (voice)

Heineken Bier – Real Men (commercial) 2011
Het geluid van het bierdopje dat ontkurkt wordt (sound)

Batman: Arkham City (Video Game) (post production) 2011
The Penguin (voice) / Politieautosirene (sound) / Diverse alarmen (sound)

X-Men: Destiny (Video Game) 2011
Cyclops (voice), Geschrapte Personages (voice)

The Legend of Zelda franchise (Video Game) 1998- 2011
Navi (voice)

Virtua Tennis 4 (Video Game) 2011
Maria Sharapova (voice)

Portal 2 (Video Game) 2011
Space Core (voice) / Fact Core (voice) / Adventure Core (voice) /

Assassin's Creed: Brotherhood (Video Game) 2010
Desmond Miles (voice)

Call of Duty: Black Ops (Video Game) 2010
Vallende kogelhulzen, herladen (sound)

Xbox 360 Slim (Game Console) 2010
Het opstartgeluidje van de Xbox 360 Slim (sound)

Raving Rabbids: Travel in Time (Video Game) 2010
Alle Rabbids (voice)

The Saboteur (Video Game) 2009
Le Crochet (voice)

Assassin's Creed II (Video Game) 2009
Desmond Miles (voice) / Adam (voice)

Dragon Age: Origins (Video Game) 2009
Eirik/Ruck/Owain/Godwin/Seweryn/Adalbo/Tapster's Patron/Orzammar Guard/Dust Town Thug/Carta Thug (voice)
Klapperende deuren, het tegen elkaar aan kletsen van zwaarden, gegrom van Orcs, snuiven van draken, het openen van schatkisten (sound)

Uncharted 2: Among Thieves (Video Game) 2009
Nathan Drake (voice: English version)

Halo 3: ODST (Video Game) 2009
Lance Corp. Kojo 'Romeo' Agu (voice)
Haperende elektrische schuifdeur in Hoofdstuk 4, derde level (sound)

Angry Birds (Video Game) 2009
Angry Birds (voice)

Samson & Gert (TV-serie) 1990 – 2005
Stemmen van Samson, Gert en de Burgemeester (voice)

Super Mario Sunshine (Video Game) 2002
Geluid van F.L.U.D.D. (sound)

Luigi's Mansion (Video Game) 2002
Geluid van Luigi's stofzuiger (sounds)

Grand Theft Auto III (Video Game) 2001
Claude (voice)

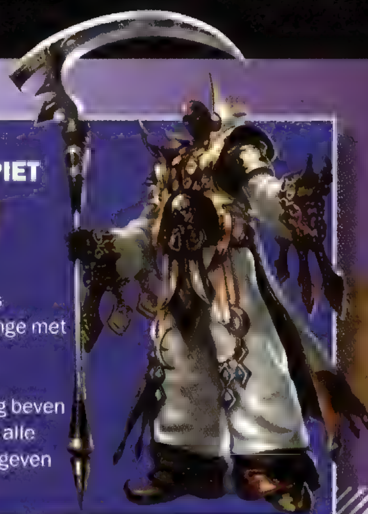
Films Tom Hanks (Movies) 1983 – 2012
Tom Hanks (voice)

TOP TIEN

ZWARTE PIETEN IN GAMES

Omdat Jan de redactie ieder jaar aan het hoofd zeurt om lootjes te trekken - waar natuurlijk geen gehoor aan wordt gegeven - mocht de drammer als troost de top tien Zwarte Pieten in games samenstellen... op rijm!

1 DE HOOFDPIET - ZASALAMEL
(Soul Calibur)



Hij is groot, bruut
en niet helemaal wijs
Hij is sterk in long-range met
zijn grote zeis
Alleen zijn blik al
doet menig sterveling beven
Hij is dus dé man om alle
Pieten instructies te geven

2 DE RIJMPIET - 50 CENT
(Bulletproof, Blood on the Sand)



50 Cent vindt zichzelf nogal stoer
Maar van zijn gemompelde raps
verstaan wij geen mallemoer
Hij kan dus beter rijmen op papier,
deze rapper zonder vrees
'Yo, dudes, Sinterklaas is in da place'

3 DE INPAKPIET - BALROG
(Street Fighter)



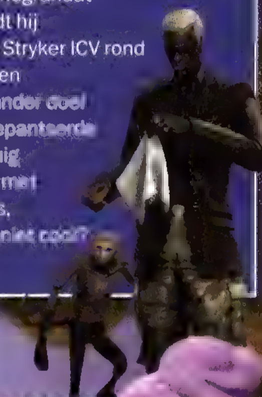
Na zijn carrière als bokser
wilde Balrog niet lui
achterover zakken
Dus solliciteerde hij in Spanje
om cadeautjes in te pakken
Maar met bokshandschoenen
gaat dat lastiger dan met
blote handen
Nu plakt hij de cadeautjes dicht
...met blote tanden!

4 DE COOLE PIET - SAM B
(Dead Island)



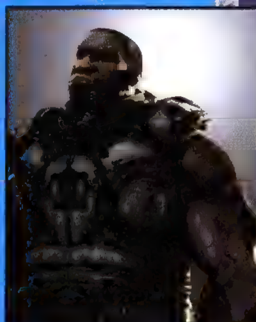
Rapper Sam B stond ooit
in het voorprogramma van Fifty
Het Royal Palms Resort vond dat
behoorlijk 'nifty'
Alleen jammer dat het publiek aldaar
enkel uit zombies bestond
Gelukkig dat hij bij de Goedheiligman
zijn ware roeping vond

5 DE TRANSPORTPIET - DREBIN 893
(Metal Gear Solid)



Drebin 893 heeft een aapje
als kameraad
Hij dealde ooit in wapens,
van mitrailleur
tot handgranaat
Nu rijdt hij
in zijn Stryker ICV rond
met een
heel ander doel
Het gepantserde
voertuig
zit vol met
pakjes,
is dat niet cool?

6 DE STERKE PIET - AUGUSTUS 'COLE TRAIN' COLE
(Gears of War)



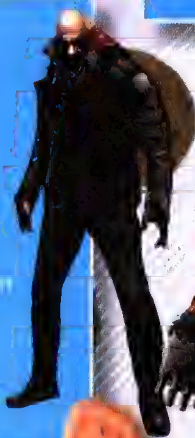
[illegible]
niet te klokken
Tot de Locust en Lambent
de boel op kwamen fokken
Nu helpt hij Sint het dak op,
door iedereen aangestaard,
Want met één hand tilt hij de grijsaard op,
inclusief zijn paard!

7 KANARIEPIET - CHOCOBO
(Final Fantasy)



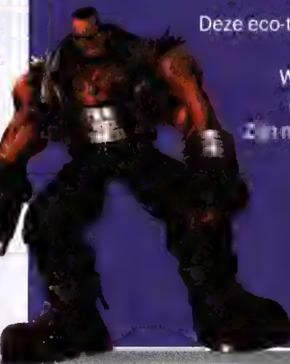
Ieder vogeltje zingt zijn lied
[illegible]
heeft zijn dag wel eens niet
In dat geval hopt de Sint
op de rug van deze gele rakker
Zolang ie de schoentjes maar vult,
ligt niemand daar van wakker

8 DE KLIMPIET - SERGEANT JAMES HELLER
(Prototype 2)



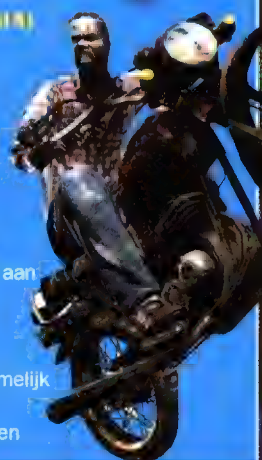
James Heller wilde
maar een ding en dat was wraak
Met zijn Prototype powers
was het meteen goed raak
[illegible]
Zodat hij de pakjes
de schoorstenen binnengooit,
met gemak

9 DE PEPERNOTENPIET - BARRET WALLACE
(Final Fantasy)



Deze eco-terrorist met boze blik
maar hart van goud
Weet tenminste hoe je
een wapen vasthoudt
Zijn mechanische gun-arm
laat hem
in zijn nieuwe functie
zeker niet stikken
Hij kan er ideaal
pepernoten
uit het koekdeeg
mee prikken

10 HULPPIETEN
([illegible])



Na het vertrek
van Chris Redfield
was het uit
met de pret
De Afrikanen
van Kijuju lagen
[illegible]
Dus meldden ze zich aan
bij een Spaans
arbeidsbureau
voor weinig poen
Sinterklaas heeft namelijk
altijd nog wel
wat kutklusjes te doen

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er nog wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl

1 We beginnen met een screenshot. Uit welke game?

A) Mario Kart 7
B) Mario 3D Land
C) Diablo III



2 Hoeveel badguys noemt Wouter in zijn Batman review bij naam?

A) 2
B) 5
C) 7

3 Jurjen noemt naast Bravely Default nog twee domme namen van Square Enix games. Welke niet?

A) Divine Divinity
B) Infinite Undiscovery
C) Kingdom Hearts 358/2 Days

4 Nolan North wordt 'aan het spit' geregen. Van wie zou hij in Virtua Tennis de stem gedaan hebben?

A) Maria Sharapova
B) Raphael Nadal
C) Alle scheids- en lijnrechters



5 Twee van de 3J's waren het bij hoge uitzondering met elkaar eens. Wie met wie?

A) Jan met JJ
B) JJ met Jeroen
C) Jeroen met Jan

6 Tussen neus en lippen schrijft JJ hoelang hij nu alweer bij de PU zit. Hoeveel jaar?

A) 12
B) 10
C) 63

IK ZEI NOG DAT JE JE NIET MET MIJN SCHEERMES MOEST SCHEREN! POEZENHAREN MAKEN IEDER MES BOT!

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar: **prijsvraag@powerunlimited.nl** o.v.v. Quizt je dat? (zet je naam en adres erbij!)

Uit alle goede inzendingen trekken we de winnaars van de volgende prijzen

HOOFDPRIJS
BATMAN STATUE 20 CENTIMETER + BATMAN: ARKHAM CITY VOOR XBOX 360 + T-SHIRT + SPEELKAARTENSET!

2e prijs:
BATMAN COLLECTOR'S EDITION XBOX GAME + T-SHIRT+ SPEELKAARTENSET

3e prijs:
BATMAN XBOX GAME + T-SHIRT + SPEELKAARTENSET

4e t/m 10e prijs:
BATMAN T-SHIRT + SPEELKAARTENSET

PU 217 LIGT OP 16 DECEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- JURJEN, JE MAG WEER GAAN SPORTEN... MET MARIO EN SONIC, VALT MEE HÈ?
- STRATEGISCHE GAMEPLAY SPELEND IN DE TOEKOMST, DAT KLINKT ALS IETS VOOR JAN.
- IETS MET ZUIGEN EN EEN ROZE BLOB, DAT LIJKT ONS MEER VOOR JURJEN.
- JE WACHT EVEN DE LAWINE AAN TOPGAMES AF, EN DAN BRENG JE EEN NIEUWE JAMES BOND GAME UIT.
- 2011 ZIT ER BIJNA OP, EN DAT BETEKENT NATUURLIJK VOORUITBLIKKEN ÉN TERUGKIJKEN.
- EEN SPECTACULAIRE SPECIAL OVER STRIPS EN COMICS!
- ZIJN ER VRIJWILLIGERS VOOR THE LORD OF THE RINGS: WAR OF THE RING?
- SAMUEL, STEEK JE HAAR OP VOOR DRAGONBALL Z.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT(EN)

Tropico 4 was aanvankelijk gepland als hele pagina, maar omdat we 'm wegens ruimtegebrek moesten verplaatsen naar onze rubriek 'Ook in de Winkel', hield Ed ineens een paar bijschriften over...



Afgelopen zomer was ik bij de Niagara watervallen. Zei de gids op de boot dat het geluid van de waterval zo hard is dat het tien straaljagers overstemt! En of de vrouwen even stil konden zijn, zodat we het ook konden horen...

Toen ik dit plaatje zag, dacht ik meteen: ik ga een nieuwe sigarenfabriek bouwen!

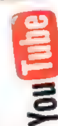
BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED



YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV



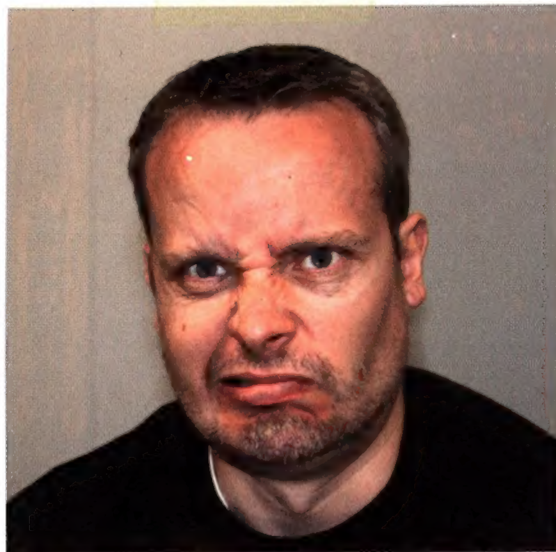
CHICKS VAN DE MAAND

TJA, ALS JE KUNT KIEZEN TUSSEN POLYGONEN OF THE REAL THING IS DE DE KEUS AL SNEL GEMAAKT NATUURLIJK, EN OMDAT MAARTEN VOND DAT WE NOG VEEEEEL TE WEINIG VROUWELIJK SCHOON IN ZÍJN BLIZZCON ARTIKEL HADDEN GEPLAATST, ZÍJN DEZE TWEE DAMES CHICKS VAN DE MAAND GEWORDEN. SOWIESO HOUDEN WE WEL VAN VROUWEN DIE GOED KUNNEN LUISTEREN.

DROL VAN DE MAAND X-MEN: DESTINY

Het feit dat je met Modern Warfare 3 straks weer gillend binnenloopt, wil nog niet zeggen dat je dan als uitgever de rest van de maand gewoon schijtgames mag uitbrengen...





LUL VAN DE MAAND

JJ

Dat deze man wel eens een controller kapot gooit uit pure frustratie, weten we inmiddels wel, maar dat ie dat dan op zaterdagavond doet, terwijl hij net aan Rage wil beginnen, is vrij dom. Het vooroordeel is dus toch waar: hoe meer spieren een man heeft...



WE ARE THE CHAMPIONS!

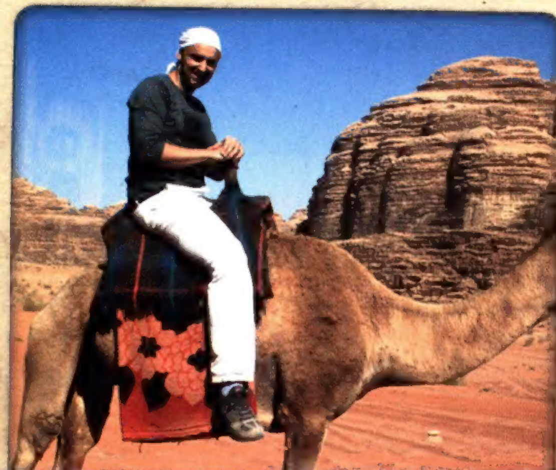
AFGELOPEN MAAND KWAM ER EEN ENORME COCA COLA ZERO-TRUCK BIJ ONS VOORGEREDEN. HET BLEEK TE GAAN OM DE 'JOURNALISTEN GAMING AWARD', EEN EVENEMENT WAARBIJ REDACTIES IN HEEL NEDERLAND (VAN PU TOT PLAYBOY) WERDEN BEZOCHT OM UIT TE VINDEN WELKE JOURNALIST DE SNELSTE RONDE IN GT5 KON NEERZETTEN.

DAT DIE BEKER NAAR ONS ZOU GAAN, WAS NATUURLIJK GEEN PUNT VAN DISCUSSIE, DE VRAAG WAS ALLEEN: WIE ZOU 'M WINNEN? RACEGOEROE ED MAAKTE ECHTER ÉÉN FATAAL STUURFOUTJE EN TOEN OOK ONZE ANDERE GROTE FAVORIET, PU.NL REDACTEUR FLORIAN, DOOR DE A.I. VAN DE BAAN WERD GEBEUKT, BEGONNEN WE TOCH TE VREZEN VOOR ONZE REPUTATIE.

TOT JEROEN ALS AL-LER-LAAT-STE BESLOOT HET KLUSJE TE KLAREN. "IK PRESTEER HET BESTE ONDER DRUK", WAREN ZIJN STOERE WOORDEN TOEN HIJ PLAATSNAM IN HET KUIPSTOELTJE, MAAR DE MAN MAAKTE HET HELEMAAL WAAR.

EN NEE, WOUTER; HET BESTE PRESTEREN ONDER DRUK IS IETS ANDERS DAN HET BESTE PRESTEREN ONDER HET DRUKKEN.

WERKNEMER VAN DE MAAND



Jan

Iedereen raakt wel eens een portemonnee kwijt. Maar als Jan dat dan doet in een land als Jordanië, waar zeventien families een week kunnen leven van wat er in z'n beurs zat, dan vinden wij dat een nobel gebaar.

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

- **8%** Door iedereen de vraag gesteld krijgen: 'welke game is beter, Battlefield 3 of Modern Warfare 3?'
- **11%** Leuk vinden dat we nog eens meemaken dat Jan geld moet lenen. Oké, hij was zijn portemonnee verloren, maar het gaat om het idee.
- **21%** Eeeeh, gamen. Wat denk je dan met dit aanbod?
- **9%** Haast opgelucht zijn dat er tenminste nog één kutgame uitkomt deze maand.
- **12%** Met Zelda Skyward Sword misschien wel de laatste echte dikke Wii-game gespeeld hebben...
- **11%** Afgaande op de agressieve rijstijl van JJ in Forza 4, blij zijn dat hij geen rijbewijs heeft.
- **10%** Het opeens heel logisch vinden dat de Major League Baseballgame hier ook uitkomt...
- **18%** Droog brood vreten in verband met grof verlies tijdens de PU-pokeravond.

5 TIPS OM AL DIE NAJAARSTOPPERS TE KUNNEN SCOREN

1: Zweer je vriendin dat als je dit najaar al die vette games mag spelen, je daarna stopt met gamen. (En zodra je al die games hebt gekregen, het meteen uitmaken natuurlijk. Je hebt de komende maanden toch geen tijd voor haar.)
2: Stop met eten. Scheelt een hoop geld en hé, je bent als gamer toch al te dik.
3: Op 't criminele pad gaan. Bedenk echter wel dat ze in de bak alleen de PS2 hebben staan. En daar schijnen Battlefield 3 en Skyrim het niet op te doen.
4: Een topper in de winkel kopen, uitspelen en dan weer terugbrengen omdat hij volgens jou tegenvalt. En daarna de volgende topper halen. Dit net zo lang herhalen totdat je ze allemaal hebt gespeeld. Twee problemen: a. Je moet de toppers steeds binnen een dag uitspelen, anders staat het raar en probeer dat maar eens met Skyrim. b. Wie gelooft je nog als je zes keer op rij een Gold Award game terugbrengt omdat ie tegenvalt...
5: Een heel lekker wijf zijn (of je zus inzetten) en dan een van de redacteuren versieren. De meesten hebben al een vriendin, maar daar doen ze niet moeilijk over, naar het schijnt.



OPWINDEND RITJE

Omdat Jan voor de DRAKE-glossy naar Jordanië was en niet voor de PU plaatsen we deze foto niet in de rubriek 'Iemand Moet Het Doen', al heeft Jan die kreet naar eigen zeggen ettelijke keren geslaakt toen ie met deze 82-jarige(!) chauffeur op topsnelheid door de woestijn scheurde.



WOUTERS CORNER OF SHAME

Hadden we er net een apart rubriekje van gemaakt, kregen we van onze geheime bron twee maanden lang geen bizarre pics van Wouter opgestuurd! Gelukkig revancheerde onze spy zich met een plaatje dat zonder meer in de categorie 'koe-knuffelen, Volendams kostuum, Hello Kitty laptop' thuishoort. Wouter met een schortje voor die deelneemt aan een soort van schildercursus... En kijk eens goed, het is een koeien-schildercursus! Jongens, als je daar aan meedoet, ben je toch wel een enorm rund!

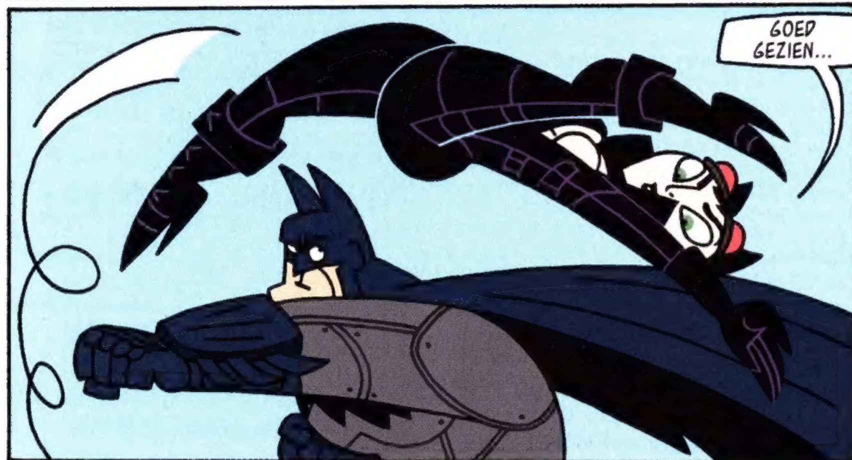
FRAMEDROP


DOOR
JORDI PETERS

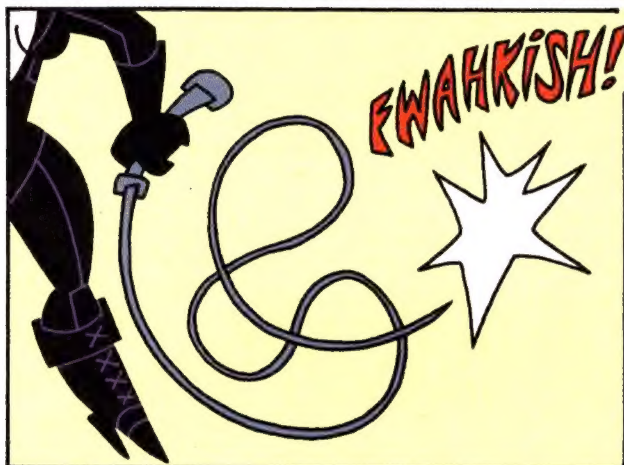



SORRY KNAPPERD, MAAR DIT DAK IS AL BEZET!


KATVROUW!
HISSS


GOED GEZIEN...


...VOOR EEN VLEERMUIS!


FWAHKISH!


TAK
!


LIEF DOEN!!